

64

MC

Nº 37
375 Ptas
2,25 €

Edición española

¡MÁS ANÁLISIS! ● ¡MÁS NOTICIAS! ● ¡MÁS TRUCOS! ● ¡MÁS SORPRESAS!

LA REVISTA PARA LOS FANS DE NINTENDO 64

M A G A Z I N E

¡REVIEW HISTÓRICA!

ZELDA 2

¡SALVA A HYRULE DEL GRAN CATACLISMO!

ANALIZAMOS

WWF NO MERCY

DONALD DUCK QUACK ATTACK

TOM Y JERRY

DONKEY KONG COUNTRY



Pika habla por los codos en...

HEY YOU, PIKACHU



00037

8 414090 102780

Staff

Edita: MC Ediciones, S.A.

Redacción:

Es Decir, S.L.
C/Riera Alta, 8, pral. 2ª
08001 Barcelona
E-mail: m64@esdecir.com

Director edición española:

Sergio Arteaga

Director técnico:

Federico Pérez

Jefe de redacción:

Francisco Carmona

Maquetación Electrónica:

Esther Artero y Mª José Soto

Colaboradores:

Miquel López, Raquel García,
Pepi Martí, J. J. Mussarra, Jaime Muñoz

Dirección Editorial:

Editora: Susana Cadena

Gerente: Jordi Fuertes

Publicidad:

Directora de ventas: Carmen Ruiz
carmen.ruiz@mcediciones.es
Pº San Gervasio, 16-20
080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad de Consumo

Domènec Romera
Pº San Gervasio, 16-20, 080022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

Publicidad

Beatriz Bonsoms
C/Orense 11, 28020 Madrid
Tel.: 91 417 04 83 • Fax: 91 417 05 33

Suscripciones

Manuel Nuñez
Tel. 93 254 12 58

Filmación y Fotomecánica:

MC Ediciones Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Impresión:

ROTOGRAPHIK Tel: 93 574 37 44

Depósito Legal: B-48212/97

Impreso en España - Printed in Spain

Distribución:

Coedis, S.L.
Avenida de Barcelona, 225
Molins de Rey, Barcelona
Coedis Madrid:
Lafarja, 19-21 esq. Hierro Poligona Ind. Loeches
Torrejón de Ardoz, Madrid

DISTRIBUCIÓN ARGENTINA: CEDE, S.A.

Sudamerica, 1532, 1290, Buenos Aires.
Tel: 301 24 64 Fax: 302 85 06
Distribución capital: Huesca y Sanabria Interior D.G.P.

DISTRIBUCIÓN MÉXICO:

Importador exclusivo CADE, S.A. de C.V.
Lago Ladoga, n° 220 Colonia Anahuac-Delegación
Miguel Hidalgo, 03400 México D.F.
Tel. 545 65 14
Estados: AUTREY
D.F.: Unión de VoceadoresAsociación de
Revistas de Información

MC Ediciones, S.A.

Administración

Pº San Gervasio, 16-20

Tel.: 93 254 12 50 Fax: 93 254 12 63

08022 - Barcelona

El Copyright de los artículos que aparecen en este número,
traducido o reproducidos de N64 Magazine pertenece o ha sido licenciado
por Future Publishing Limited, UK-98. Todos los derechos
reservados. Para más información sobre esta u otras revistas de
Future Publishing Magazines en World Wide Web, contactar con:
http://www.futurenet.co.uk/home.html

BIENVENIDO A 64

Lo que está en la sombra posee una fuerza.' Con toda su enigmática carga, este aforismo del escritor francés Jean-Jacques Schuhl proclama -sin pretenderlo- la potencia inigualable de los secretos como agentes de transformación y destrucción.

Los secretos. Tan huidizos y volátiles, que viajan a lomos de susurros; tan frágiles y vulnerables, que ni tras la muerte de quienes los guardan, están del todo a salvo. Se balancean en la oscuridad y el silencio, unidos de un hilo invisible a los extremos de la condición humana: la lealtad, la traición, el miedo, el honor...

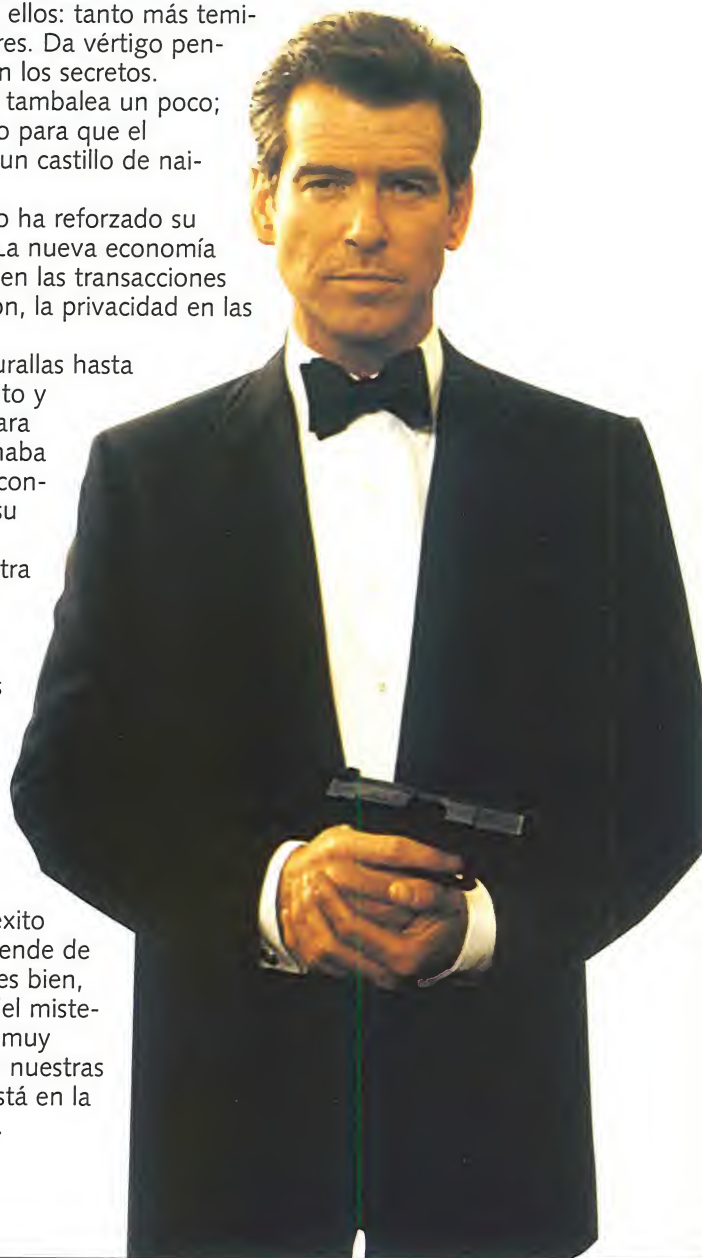
Lo más fascinante de los secretos es que su invisibilidad nos da la medida de su poder. Pues así son ellos: tanto más temibles cuanto más esquivos y crepusculares. Da vértigo pensar que la realidad entera se sostiene en los secretos. Cada vez que uno sale a la luz, ésta se tambalea un poco; y acaso bastaría con airear tres o cuatro para que el mundo conocido se desplomara como un castillo de naipes.

En la era de la información, lo secreto ha reforzado su primacía sobre lo visible y lo tangible. La nueva economía se cimienta en el enigma: la seguridad en las transacciones on-line, las herramientas de encriptación, la privacidad en las comunicaciones...

No pocos imperios han levantado murallas hasta los cielos, excavado montañas de granito y hierro, o sacrificado ejércitos enteros para preservar un solo secreto del que emanaba toda su fuerza. Nintendo, un imperio contemporáneo, ha hecho del secretismo su señal de identidad. Es más: en estos momentos, su futuro depende de nuestra creencia en que la empresa guarda un secreto: Gamecube. Mientras Sega y Sony intentan seducirnos estas navidades con máquinas reales, Nintendo nos mantiene en vilo con una promesa.

Sony consiguió arruinar el despegue comercial de Dreamcast destapando un falso secreto: la PlayStation 2. En realidad, la consola era una fantasmagoría, pero la ilusión fue suficiente para disuadir a miles de personas de comprar la nueva consola de Sega. El éxito de la PlayStation 2, en cambio, no depende de las prestidigitaciones de Nintendo. Antes bien, es Gamecube la que debe despojarse del misterio que la envuelve. Y dejarse acariciar muy pronto, no con la imaginación sino con nuestras manos. De lo contrario, aquello que está en la sombra, acabará perdiendo su fuerza...

Por cierto, ¡felices fiestas!





PARA LOS FANS DE NINTENDO

Nº 37 31 de enero de 2001

SUMARIO



PLANETA 64

ÚLTIMAS NOTICIAS DEL MUNDO NINTENDO

Desde la
página

6

6 ACTUALIDAD NINTENDO

Te ponemos al corriente de lo que ha pasado este mes en el mundo Nintendo.

8 CUENTA ATRÁS

Sobreexcita tus sentidos con los futuros lanzamientos: *Ogre Battle*, *Rugrats in Paris*, *Ultimate War...*



8 CARNIVALE

Primeras capturas de este juego llegado de la factoría de Tim Burton.



9 BATTLE FOR NABOO

Más información del nuevo título de LucasArts sobre Star Wars.



11 THE INFERNAL MACHINE

Indiana le da una lección a Lara en su nueva aventura.

SECCIONES

22 HISTORIA DEL ARTE

¿Cuánto piensas esperar para completar tu colección M64?

72 CUENTA, CUENTA

Haznos consultas o expresa tu opinión sobre la revista.

76 DIRECTORIO

Reseñas breves e incisivas de los juegos analizados en M64.

80 SUSCRIPCIÓN

Disfruta de las ventajas de suscribirte a Magazine 64.

81 EL MES QUE VIENE

Un avance de los contenidos del próximo número.

82 AL FIN Y AL CABO

Información clasificada sobre los personajes Nintendo.



Reviews de *Donkey Kong Country*, *Cannon Fodder*, *Grand Theft Auto 2* y otros títulos de bolsillo.

64 ANÁLISIS

EXAMINADOS, PUNTUADOS Y ACABADOS

Desde la
página

30

30 MAJORA'S MASK

¿Es tan bueno como *Ocarina of Time*? Puede. ¿Puede?



38 WWF NO MERCY

Un nuevo juego de lucha sube al ring. Y es un peso pesado.



42 DONALD DUCK

Un plataformas con un prota muy malhumorado.



44 TOM & JERRY

Peleas verosímiles entre el gato y el ratón.




Previews de los lanzamientos a la espera del pistoletazo de salida.

Desde la página **14**

VISIÓN DE FUTURO

THE WORLD IS NOT ENOUGH

Últimas revelaciones previas a su análisis.



14

MEGA MAN 64


Nuevas e impresionantes capturas.



18

HEY YOU, PIKACHU

¡Mamá, el Pokémon habla!



20

64 AL RESCATE

Desde la página **46**

CÓMO...

llevar a tus oponentes a la extinción en

TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

46

CÓMO...

dar el mejor golpe en

MARIO TENNIS



52

AL RESCATE

Trucos para los diez mejores títulos para N64.

58

GAME ON

Supérate a ti mismo con nuestros retos

60

SOY EL MEJOR

Envíanos tus récords y entra en nuestro "hall of fame"

62

EL CLUB DE LOS VIRTUOSOS

64

TRUCOS DE LOS LECTORES

65



Visita la consulta del

DOCTOR VAINILLA

67

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA'S MASK

Ocho páginas de review de la nueva obra maestra de Nintendo.

30



CATÁLOGO DE INVENTOS

Descubrimos los productos que se quedaron en el tintero de Nintendo.

68




PLANETA 64

ÚLTIMA HORA

La actualidad más candente y las mejores previews

LOS MÁS VENDIDOS

1. THE LEGEND OF ZELDA 2: MAJORA'S MASK

2. MARIO TENNIS

3. MARIO PARTY 2

4. POKÉMON SNAP

5. PERFECT DARK

6. POKÉMON STADIUM

7. DONKEY KONG 64

8. TUROK 3: SHADOW OF OBLIVION

9. SUPER SMASH BROS

10. RIDGE RACER 64

Fuente: Centro Mail
Tel. 902 17 18 19

Marketing Zéldico

● Nintendo celebra por todo lo alto la llegada de Majora's Mask.

Link ha vuelto y -como puedes comprobar en nuestra review- está en muy buena forma. Y es que cada vez que enciendes tu cartucho de Majora's Mask los ojos te hacen chiribitas... Es por eso que a Nintendo España, como a Sabina, le sobran motivos para celebrarlo.

El primero motivo fue el propio lanzamiento, del que Nintendo se encargó de dar buena cuenta, haciendo llegar a los 70.000 usuarios de N64 que previamente habían enviado el cupón de *Ocarina of Time* con sus datos al Club Nintendo España, un kit promocional en el que el vendedor de máscaras de Majora te ponía en antecedentes sobre lo que estaba pasando en Términa y te hacía entrega de un libro para que pudieses conocer a todos los nuevos personajes de la aventura de Link.

Pero eso no es todo. Si has visto la tele, has ido al cine, has comprado revistas o has puesto la radio últimamente te habrás cruzado con el maravilloso mundo de *Zelda*.

Ahora, además de fardar de tener el segundo mejor juego de todos los tiempos, podemos disfrutar del fascinante spot televisivo que lo

promociona. ¿Acaso no se te cae la baba cada vez que ves cómo la luna de Términa se acerca peligrosamente al edificio en el que un chico juega entusiasmado a *Majora's Mask*? Y después las estupendas imágenes del juego (nada de secuencias de vídeo) que dejan patente la calidad del título... Material de primera.

Y ahí no acaba la cosa, pues en 1.600 salas de cine de toda España se está pasando un spot de Centro Mail (en colaboración con Nintendo) protagonizado por uno de los personajes de *El Milagro de P. Tinto* (sí, ése que tanto te sonaba era uno de ellos) en el cual se nos invita a entrar en el maravilloso mundo de los videojuegos, entre los cuales no podía faltar *Majora's Mask*.

Y es que ahora *Zelda 2* es famoso hasta en las discotecas: la compañía discográfica Blanco y Negro realizará un sorteo de 500 cartuchos de *Zelda 2* entre todos los que se hagan con una copia de su nuevo recopilatorio, *Hardcore Total*.

Por último, si además de nintendero eres cibernauta, puedes visitar las sedes web de dos



compañías muy especiales: Z-Science (www.z-science.com) y Radio Zelda (www.radiozelda.com), las cuales se usaron para promocionar en Norteamérica el lanzamiento de *Majora's Mask* (como en su día hicieron con *Perfect Dark*).

Desde luego, si después de todo este despliegue hay alguien que todavía pone cara extraña cuando oye el nombre de Majora es que no es de este planeta (ni de Términa, claro).

La Gamecube se conecta

NOA tiene planes on-line para la nueva consola de Nintendo.

Pese a que ni Nintendo Japón ni su director, Yamauchi, hayan dejado claro que la Gamecube saldrá al mercado con posibilidad de conexión, en Nintendo América (NOA) ya se han puesto a trabajar en ello.

Los rumores apuntan a que NOA ha creado un nuevo departamento en su sede dedicado en exclusiva a proyectos online que está dirigido por Jim Merrick, uno de los principales supervisores del desarrollo del hardware de la Gamecube.

Teniendo en cuenta la importancia creciente que están tomando los juegos en red, la decisión de NOA nos parece muy acertada, especialmente de cara a la cruenta batalla que se avecina con la PS2 y la X-Box.



Más poképelículas

Ya se ha anunciado en Japón la cuarta entrega filmica de las aventuras de Pokémon.

Hace un par de meses te presentábamos a Celebi, el Mew de los cartuchos Oro y Plata para entendernos. Pues bien, en Japón se ha convertido en un personaje tan famoso que ya tiene su propia película.

Esta nueva entrega para las salas de cine de las aventuras de los Pokémon se titula "Celebi: Toki wo Koeta Sogu" (Una criatura futurista) y habla de los poderes para viajar en el tiempo de este extraño Pokémon. Además, en este film aparecerá por primera vez, también, un nuevo miembro del Team Rocket, Vicioso. La película, al igual que las anteriores, estará acompañada de un corto, en este caso protagonizado por Pikachu, bajo el título de "El escondite de Pikachu", y aparecerá en Japón en julio del próximo año. Como siempre, nosotros tendremos que esperar bastante más.

Conecta con la nueva dimensión de MC Ediciones

Más de 30 publicaciones especializadas totalmente a tu servicio!

The screenshot shows a web browser window titled "MC Ediciones". The address bar displays "www.mcediciones.es". The browser's menu bar includes "Archivo", "Edición", "Ver", "Ir", "Communicator", and "Ayuda". The toolbar contains icons for "Anterior", "Siguiete", "Recargar", "Inicio", "Buscar", "Guía", "Imprimir", "Seguridad", and "Parar". The website content features the "MC Ediciones" logo on the left. A navigation bar at the top of the page lists: "¿Quiénes Somos?", "Suscripción on-line", "Fichas técnicas", "Mapa Web", "E-mail", and "Buscador". Below this, there are three vertical photo columns on the left showing office and magazine scenes. In the center, a magazine cover for "64" is displayed with the headline "LO HEMOS JUGADO PERFECT DARK". To the right of the magazine is a list of publications: "Arte y Diseño", "Alta Fidelidad", "Batería Total", "Byte", "Boutique del Niño", "Casa Viva", "Computer Reseller News", "Datamation", "DC Magazine", "El Niño Accidentado", "El Niño Intoxicado", "Games World", "Global Communications", "Guitarra Total", "Heavy Rock", "Interfilms", "Juegos y Jugadores", "Lo mejor", "Magazine 64", "Metal Hammer", "Náutica", "PC Format", "Pesca de Altura", "PlayStation Magazine", "PlayStation Max", "PlayStation Power", "PSM", "Rápido y Fácil", "Sólo Pesca", "Todo Perros", "Todo Gatos", and "Yate". At the bottom of the page, the address "Paseo San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona" and contact numbers "Tel. 932541250 Fax. 932541263" are provided. The browser's status bar at the bottom shows various system icons.

www.mcediciones.es

TU PORTAL AL FUTURO!



PLANETA 64

CUENTA ATRÁS

Últimas noticias de los lanzamientos más esperados

INCLUYE

BATTLE FOR NABOO

P9

OGRE BATTLE

P10

THE INFERNAL MACHINE

P11

IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS

P & R

¿De qué va **Carnivalé**, la película?

Un grupo de inocentes e indefensos niñitos que juegan en la playa se ven atrapados en un siniestro parque de atracciones. Si no logran salir de allí, permanecerán cautivos para toda la vida.



¡Vaya! ¿Y el argumento del juego es el mismo que el de la película?

En el modo aventura sí, aunque también dispondrás de otras opciones, como el modo carrera, en el que podrás competir contra un amigo o contra la CPU sin tener en cuenta cómo evoluciona el argumento.

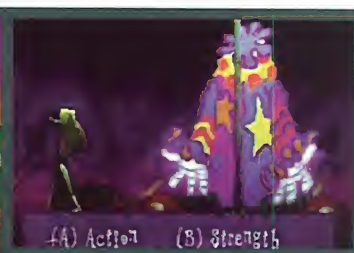
LA FICHA

DE:	CARNIVALÉ
TAMANO:	Vatical 128Mbit
JUGADORES:	1/2
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	

Pos 1/4 Lap 0



△ Fíjate en ese mapa del recorrido y verás la barbaridad de curvas en ángulo recto que te esperan. ¡Qué horror!



△ Nuestro héroe no tiene un aspecto muy hercúleo, que digamos. Seguro que se frustra con esa máquina que mide la fuerza. Pobre.

◁ Carnivalé no tiene mala pinta pero, ¿de qué va, exactamente?

Carnivalé

La vida es un carnaval.

Cuando creíamos que las ferias Spaceworld y ECTS habían exprimido todas las sorpresas de la N64, Vatical acaba de sacarse un as de la manga. **Carnivalé** está basado en una película de animación de un colega de Tim Burton, su protagonista es un payaso llamado Cenzo y es algo muy, muy raro.

Al igual que aquel primer nivel de *Rocket: Robot On Wheels*, **Carnivalé** está ambientado en un espeluznante parque temático en el que, si dispones de cierta

cantidad de monedas, podrás disfrutar de las atracciones, que no son muchas... Para ser concretos, cinco, entre las que destacan el tren fantasma y una excursión por el alcantarillado infestado de ratas; pero por suerte vienen acompañadas de un montón de minijuegos que incluyen aquellas máquinas que ponen a prueba tu fuerza y el tiro al pato.

Y hasta aquí puedo leer, como decía Mayra. Según parece, las atracciones de **Carnivalé** se juegan de una forma



△ El tiro al pato se complica con estos cacharros que suben y bajan. ¡Dispara!

parecida a *Mario Kart* —hay armas que recoger para luego utilizarlas contra tus rivales CPU— pero los horribles giros de 90° en alguna de las pistas acaban por frustrarte las carreras. Esperamos tener más información el mes que viene.



◁ Nos recuerda a *Tomb Raider*, si no fuera por el ambiente tan siniestro...

▷ Todo tiene un aire que recuerda a Tim Burton.





Star Wars Battle for Naboo

Una secuela con tintes de precuela.

Los de Factor 5 han permanecido callados como tumbas desde que nos pusieron la miel en los labios con *Battle for Naboo* en el E3. Seguro que estaban demasiado ocupados con aquella estupenda demo del juego *Star Wars* para Gamecube. Este mes han reaccionado y nos han enviado nuevas imágenes del juego, que han acelerado nuestro ritmo cardíaco.

Aunque tiene como escenario el planeta Naboo en lugar de Tatooine, y el protagonista es un tal Gavin Sykes (en su casa le conocerán) en vez de Luke Skywalker, *Battle of Naboo* es, básicamente, *Rogue Squadron*: segunda parte. Dispones de una amplia variedad de vehículos que pilotar (esta vez, de la peli *Star Wars*: Episodio 1) y de gran cantidad de áreas por las que moverte (zonas verdes, zonas cenagosas y zonas muy urbanizadas),

a lo que hay que añadir el lote de misiones, que son de lo más diverso: desde organizar un asalto a la base enemiga en una nave acuática de Naboo a derribar hordas de androides STAP con tu láser.

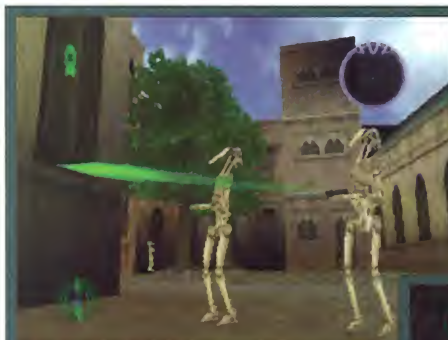
Los escenarios multiclimáticos de Naboo nos llegan con los mismos gráficos imponentes en alta resolución que hicieron de *Rogue Squadron* un festival visual. Kilómetros y kilómetros de verdes colinas, desiertos helados y pantanos tenebrosos; todo parece extraído directamente de la película. La gama de vehículos de tierra nos permite deducir que, esta vez, los parajes locales estarán más a tu alcance que nunca; y si esto no te parece suficiente, déjanos que te digamos que también podrás salir de la órbita de tu planeta e irte al espacio a combatir.

Puede que *Star Wars*: Episodio 1 no fuera la mejor película de ciencia-ficción

de todos los tiempos, pero se nos hace la boca agua ante la perspectiva de montarnos en un Naboo Starfighter y atacar la nave de control de la Federación hasta que vuele en mil pedazos. En cuanto dispongamos de más novedades te seguiremos informando.



△ Esta vez no vas a necesitar aquel críptico código ?HALIFAX? para poder pilotar una nave Naboo Starfighter.



▽ ¿Quién es? ¿Cheewaka? Como no se dé prisa le van a freír.

△ Esperemos que si aparece Jar Jar Binks por aquí, puedas pegarle un tiro.
Esta nave flotante es uno de los muchos vehículos a tu disposición.



△ Estos desiertos helados tan auténticos nos hacen tiritar de frío.



△ Este vehículo no es de los más impresionantes...

¡Tantos puntitos en el radar y tan poco tiempo!



P & R

¿Rápido y vertiginoso?

Pues sí. La velocidad no era el punto fuerte de *Rogue Squadron*, pero *Battle for Naboo* parece dispuesto a solventarlo e incluye bajadas en picado por la superficie del planeta para escurrirte por los huecos de los edificios y disparar a las patrullas de a pie de la federación.

Suena complicado...

Ya, pero por suerte, el juego cuenta con lo que han bautizado como "nivel dinámico de dificultad". Consiste en que el juego detectará si te está costando mucho completar un nivel y entonces reajustará la precisión y la IA de los malos para compensar un poco el asunto. Por el contrario, si el juego te resulta demasiado fácil, las cosas se complicarán un poco más.



¿Y qué pinta tiene? ¿Está bien?

Para ser sincero, no es muy distinto de *Rogue Squadron*, aunque existen algunas mejoras, como la iluminación a tiempo real que hace que vehículos y paredes reflejen el brillo de los láseres, las explosiones y la propulsión de los motores, o que desaparezca aquella niebla que asoló algunos niveles del antecesor de *Battle for Naboo*. Si además eres el flamante poseedor de un *Expansion Pak*, verás que *Battle for Naboo* le saca mucho jugo al cacharrito...

LA FICHA

BATTLE FOR NABOO	
DE:	Nintendo
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	
Sin determinar	
Puntuación Futurable	
<div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div>	



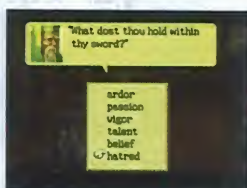
IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS IMÁGENES FRESCAS

P & R

● **¿Cómo han tardado tanto en terminarlo?**
Un juego con tantos detalles les ha llevado tres años a los desarrolladores, y eso sin contar la traducción del japonés al inglés. Su homólogo en SNES, Tactics Ogre, también tardó lo suyo.

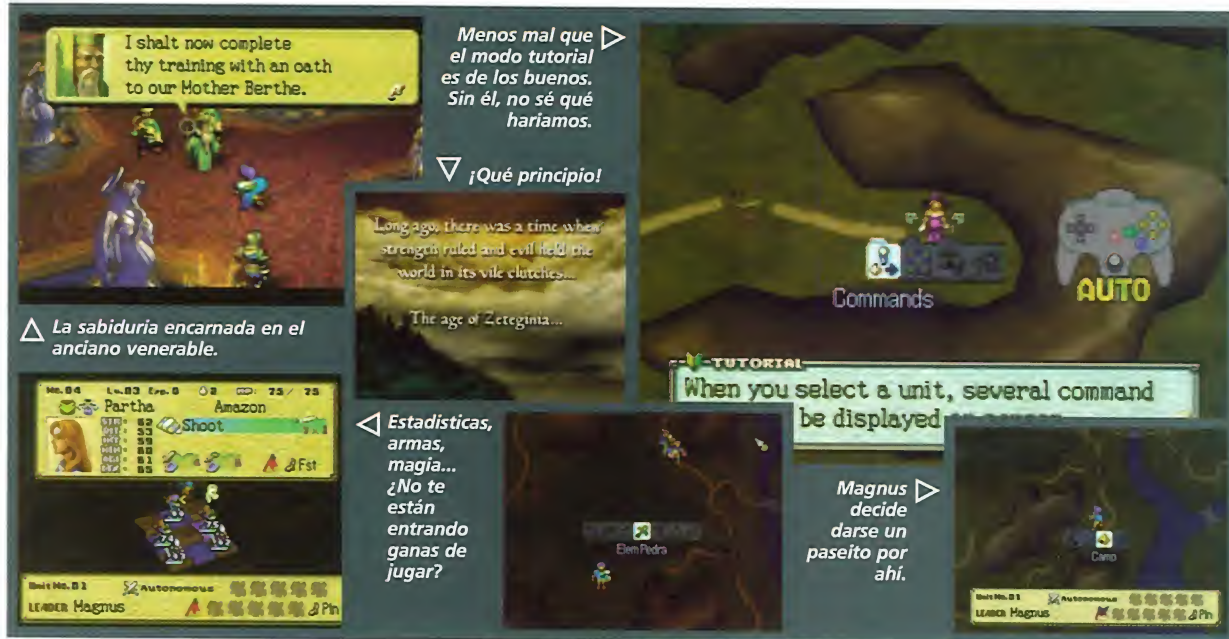


● **¿Hay mucho rollo místico?**
Efectivamente. Al principio se te pregunta por aspectos de tu vida y a qué dioses honras, más unas cuantas cuestiones morales. Tus respuestas dictaminarán la progresión general de la historia.



● **Tiene buen aspecto, ¿cierto?**
Sí. Es una pena que no haya planes de lanzamiento en nuestro país. En fin, todo lo bueno se hace esperar. Mientras llegue...

LA FICHA	
OGRE BATTLE 64	
DE:	Atlus
TAMAÑO:	320Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	No
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	
Sin determinar	
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	
<div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div>	



Ogre Battle Person of Lordly Calibre

¿Llegará algún día a nuestro país?

Se trata de un RPG de primera que ya está a la venta en Japón y en los Estados Unidos. En la redacción estamos mandando ondas telepáticas a ver si nos llega pronto...

Empiezas en plan humilde, como un graduado más de la academia, y te enzarzas en una historia llena de traiciones, enredos e intrigas de altos vuelos. Historias que transcurren paralelas a la acción del menú, que no deja lugar al aburrimiento. No tendrás que ser un cerebritito para distribuir equipamiento, formar grupos de personajes y mandarlos a luchar contra el enemigo.

Algunas escenas animadas a lo Final Fantasy te guiarán en el arte de dirigir docenas de grupos a la vez, y de decidir formaciones, equipamiento e instrucciones tácticas como '¡atacad al cabecillaj' o '¡vámonos de aquí!'. Durante el combate, una barra va avanzando y te permite efectuar desde maniobras especiales hasta magia de la más poderosa.

Ogre Battle es lo más opuesto a ese tipo de juegos que te machacan

los dedos. Podrás pasarte horas y horas pensando a quién entregarle el nuevo y mejorado escudo mágico, o dándole vueltas al plan estratégico. Además, sus temas son para adultos, con lo que seguro que si el juego llega a estrenarse por estos lares, no será apto para

todos los públicos. De momento, sigue la incógnita sobre su lanzamiento, pero estaremos atentos por si salta la liebre.





◀ Con el látigo podrás balancearte como Tarzán.
▶ Los puzzles serán apasionantes.

▶ Impresionante, ¿verdad? ¡Y como se parece a Harrison Ford ya va a ser demasiado!

▶ ¿Quién se apunta al rafting por los rápidos?

▶ Lo de nadar entre tiburones no entra en el plan de estudios de arqueología.

▶ "Buenas tardes Herr Doktor Jones..." ¿Pero no era ruso?

▶ ¡Esto está que arde! Pero fíjate cómo la luz roja ilumina a Indy.

Indiana Jones and the Infernal Machine

El aventurero del látigo da el salto a la N64.

Hemos pasado olímpicamente del arca perdida y nos hemos ido en busca de nuevas imágenes. Aquí las tienes. Es evidente que confirman que Indy goza de un aspecto increíble.

El argumento sigue la línea de las películas: la agente de la CIA Sophia Hapgood advierte a Indy que el científico

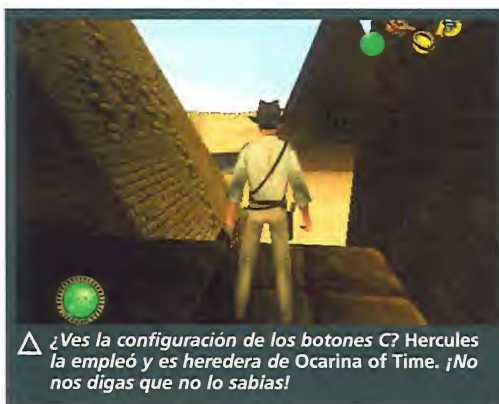
soviético Gennadi Volodnikov está husmeando por los alrededores de la Torre de Babel en busca de muestras de un portal a otra dimensión. Como manda la tradición videojueguil, en tus manos está evitar que el malvado científico soviético lo consiga. ¿Cómo? Recogiéndolos tú antes que él. Muy al estilo Tomb Raider, sólo que, si todo sale como se espera, Indy va a darle cien vueltas a la Croft.

Los botones C manejan los ítems y las armas (como en Zelda), y apuntar con Z también nos remite a la obra maestra de Miyamoto. Recuerda que Hercules, analizado el mes pasado, empleaba la misma técnica, aunque su efectividad era bastante limitada. Esto es otra historia, ya que los desarrolladores de Indy, Factor 5, tienen una sólida reputación en cuanto a calidad y jugabilidad.

Deambularás por varios escenarios inmensos —como muestran las imágenes—

enfrentándote a gran variedad de enemigos y recogiendo todos los diamantes y gemas ocultas. Estamos muy intrigados con las secuencias de acción que nos deparará el juego: la vuelta en la vagoneta de la mina, las persecuciones en jeep y el rafting por rápidos. ¡Qué ansias!

Indiana Jones and the Infernal Machine llegará al mercado estadounidense a finales de año, pero aún no hay fechas para su distribución en nuestro país. Estaremos alerta.



▶ ¿Ves la configuración de los botones C? Hercules la empleó y es heredera de Ocarina of Time. ¡No nos digas que no lo sabías!

P & R

● **Oye, el juego de PC no valía nada.**
Tienes razón; su torpeza de movimiento y su pésima detección de colisiones le hundieron. Por suerte, y gracias al stick analógico y a apuntar con Z, estos defectos se han borrado del mapa.

● **¿Habrá muchas armas?**

Si, aparte del clásico látigo de Indy, estamos ansiosos por probar las siguientes: (por orden de menos a más devastadoras) la pistola, la metralleta, las granadas, el bazuca y las cargas explosivas como las de Half-Life para PC y Dreamcast.



● **Pinta bien, pero ¿qué tal suena?**

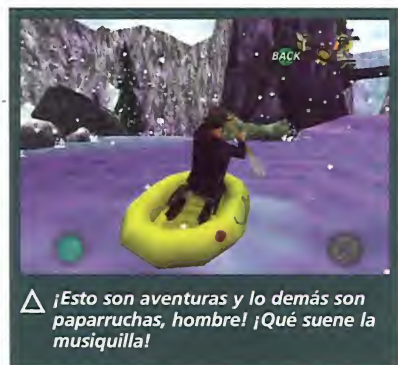
Tratándose de Factor 5, seguro que va a sonar de maravilla. Son los responsables del sonido de Rogue Squadron, entre otros trabajos. Verás como la melodía será Lucasiana y los efectos prometen ser de órdago.

● **¿Y Harrison Ford no sale?**

Incluir al señor Ford en el proyecto hubiera sido más caro que el proyecto en sí. Pero el argumento será de primera, cargado de chistes y comentarios divertidos.

FICHA

INDIANA JONES	
DE:	LucasArts
TAMANO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	
Sin determinar	
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	
<div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div>	



▶ ¡Esto son aventuras y lo demás son paparruchas, hombre! ¡Qué suene la musiquilla!



P & R

● Se supone que va a ser auténtico. Sí. Música, sonido, voces, actores... Todo está aquí. Incluso aparece un nuevo personaje llamado Kimi, que saldrá en la peli.

● Cuéntame más sobre alguno de los juegos.

Vale, mira: jugamos a uno en el que tienes que hacer rodar unas bolas por una pista (como en los bolos), pero botan y caen por distintos agujeros según tu nivel de precisión. Eso determina tus puntos.



● El último juego Rugrats no era muy bueno, ¿no?

Pues no. Analizamos Rugrats Treasure Hunt en nuestro número 23 y su jugabilidad era bastante aburrida, por no hablar de la animación, que era horrorosa. Parece que éste va a ser mucho mejor.

● Rugrats in Paris es un juego para niños, ¿no?

Aunque a primera vista no lo parezca, y a pesar de su potencial durabilidad, si tu edad es de dos cifras mejor que te lo pienses dos veces antes de comprarlo.

LA FICHA

RUGRATS IN PARIS	
DE:	THQ
TAMAÑO:	96Mbit
JUGADORES:	1/2
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	No
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	
Sin determinar	
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	
<div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> <div></div> </div>	



Rugrats in Paris

¿De dónde vienen los niños?

Aprovechando el estreno de la película de dibujos, de cara a la próxima primavera, los de THQ están preparando una adaptación de *Rugrats in Paris* para la N64. En la feria ECTS tuvimos ocasión de jugar un ratito con Chucky y sus amiguetes, lo suficiente para darnos cuenta de que es un híbrido de minijuegos y exploración estilo plataformas.

Lo más logrado del juego es la visión en tercera persona y desde atrás; el resto es sencillo, por no decir simplón: dar vueltas por el parque de atracciones y recoger fichas rojas que están esparcidas por la zona. Si las recoges, podrás cambiarlas por ítems en la tienda. Si sigues las indicaciones de las atracciones la cosa se vuelve más divertida.

Hay 16 minijuegos —más una cantidad de extras todavía no especificada—, todos

ellos miniversiones de las atracciones de feria de toda la vida: lanzar bolas a objetivos que se mueven, los autos de choque... Al completar los minijuegos ganas una ficha de oro y necesitas 16 para conseguir el Cibercasco, esencial para enfrentarte al jefe final del juego, Reptar.

Dar vueltas por el parque e ir descubriendo las atracciones tiene que ser divertido. Nos encanta la idea de cuchihear todo lo que podamos entre casetas y atracciones. Como se puede apreciar en las capturas, es fiel a la serie de dibujos. Seguiremos informando en los próximos meses.





Las partes tipo noticiario televisivo de Ultimate War son terriblemente realistas; la cámara en movimiento tiembla con cada proyectil que se dispara.

◀ Aquí vemos las tropas aerotransportadas preparándose para dejar caer un regalo -puede que sea incluso un regalo nuclear- directamente en el regazo del enemigo.

Ultimate War

Al final la guerra sirve para algo.

El 64DD no ha cuajado en Japón, pero *Ultimate War*, un simulador de batallas por turnos originalmente pensado para el malogrado disco accesorio de N64, está bien vivo, con toda la Tercera Guerra Mundial metida en un sólido cartucho de 256Mbit en lugar de en un macizo disco de plástico.

Lo sustancioso de *Ultimate War* es que sigue deliberadamente el estilo de los juegos de estrategia de la vieja escuela, opuesto directamente a *Command & Conquer* y derivados. Tienes todo el tiempo que quieras para decidir dónde colocar los tanques, tropas y aviones Europeos y Japoneses en el mapa

mustiamente iluminado, después de lo cual toca esperar a que el ordenador se piense su siguiente movimiento. Sin embargo, la espera vale la pena; al final de cada turno, se te obsequia con las imágenes -desde una cámara móvil tipo informativo televisivo- de atmosféricas batallas realmente sobrecogedoras.

El hecho de que *Ultimate War* ocupe un sector muy especializado del mercado hará que los jugadores europeos difícilmente reciban una versión PAL del título, pero en poco más de un mes en Japón sí que se estarán librando encarnizadas batallas. Cuando esto pase os informaremos con más detalle.

Casi toda la lucha se lleva a cabo en las tierras de Japón, pero hay numerosos mapas adicionales.

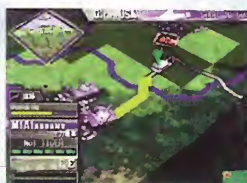


◀ Se acercan tanques rojos. Se prepara una lucha, lo cual significa más secuencias de batalla magníficas.

P & R

¿Cómo dices?
¿'Cámara televisiva en movimiento'?

Sí. La cámara hace zooms y panorámicas, recreando perfectamente los reportajes sobre el terreno, y hasta se agita con mucho realismo cuando el cameraman sube corriendo a una colina para conseguir una toma de una batalla en curso.



¿Y es bonito?

Tropas de tierra que se arrastran, tanques que escupen proyectiles y hasta explosiones nucleares... todo está reproducido con un nivel asombroso de detalles. Y si le añadimos un movimiento de cámara tan auténtico, el resultado es sorprendentemente similar a las secuencias de guerra reales.



¿No había planes sobre un modo online?

Sí. Hasta cuatro poseedores de *Ultimate War* de cualquier rincón de Japón hubieran podido enfrascarse en una batalla en línea usando Randnet, el servicio de Internet del 64DD. Pero esa posibilidad se ha desvanecido ahora que el juego ha pasado al formato cartucho.

LA FICHA

ULTIMATE WAR	
DE:	Seta
TAMANO:	256Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No

DISPONIBLE:

Sin determinar

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



LO QUE SE CUECE EN LA INDUSTRIA

Ya es oficial: *Resident Evil: 0* no se desarrollará para la N64. "La decisión de cancelación se tomó a causa de las limitaciones técnicas de la N64", según la versión oficial, un poco extraña teniendo en cuenta lo bien que se adaptó *Resi 2*. Pero afortunadamente *RE:0* está pensado para Gamecube, y tendría que estar listo para el lanzamiento en julio de la máquina en Japón.

Tras las decepcionantes noticias del mes pasado, según las cuales *Spider-Man* podría lanzarse sólo en Estados Unidos, aquí va un golpe para nuestros colegas transatlánticos. *Taz Express*, el plataformas de Infogrames que analizamos en nuestro número 33, no tiene lanzamiento americano previsto. Pobrecitos...



Si estabas pensando en correr a la tienda en Navidad a hacerte con tu copia de *Paper Mario*, debes saber que hay noticias decepcionantes del cuartel de Nintendo. El juego se ha retrasado hasta un lanzamiento en América 'previsto' para principios de 2001, lo cual significa inevitablemente que no se verá en nuestro país hasta Semana Santa o incluso más tarde. Y lo mismo ha pasado con *Pokémon Puzzle League*, también previsto para diciembre en un principio. Por suerte, nos queda *Majora's Mask*.

La línea de productos de Vatical Entertainment, que estaba a reventar de títulos para N64, ha sufrido retrasos en todas las fechas de lanzamientos. Excepto *VR Powerboat*, el promotor de juegos de carreras acuáticas visto en el último E3, que ha sido cancelado. Sin embargo, *Polaris SnoCross*, *SeaDoo HydroCross* y *Carnivalé* (el escalofriante juego tipo parque de atracciones del que tienes una preview en la página 8) tienen prevista su aparición en Europa (aún sin fecha). El mes que viene hablaremos más de ellos.

Por último, Nintendo ha confirmado una fecha de lanzamiento de *Mario Party 3* en Japón (7 de diciembre de 2000), o sea que, en teoría, podemos esperar echarle un vistazo en nuestro país a mediados del año que viene.





64

VISIÓN DE FUTURO

Desciframos las claves ocultas de los grandes lanzamientos para N64

este mes

THE WORLD IS NOT ENOUGH

Un vistazo extra a las nuevas misiones de Bond en N64.

14

MEGA MAN 64

Últimas capturas del héroe de azul.

18

HEY YOU PIKACHU

Practica tu inglés hablando con el ratón eléctrico.

20

¿TODAVÍA QUIERES MÁS?

¡Qué caprichoso! Deberían restaurar la 'mili', a ver si en el cuartel te quitan tanta tontería.



THE WO NOT EN

LA FICHA

THE WORLD IS NOT ENOUGH

DE:	EA/Eurocom
TAMANO:	256Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	Sí
EXPANSION PAK:	Sí
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No

DISPONIBLE:

Diciembre

PUNTUACIÓN FUTURIBLE



Algo nos dice que esto no es lo último que vas a saber del malvado Renard.

▽

Buscar lugares donde ponerse a cubierto es vital en TWINE.

▷

Dispara a los pósters del metro, pero después no nos llores porque no te quedan balas cuando vengan los guardas.

△



RLD IS OUGH

adiós a goldeneye



Helicópteros que revolotean enfrente de tus narices. ¡Espectacular!

Estas imágenes no pueden reproducir el ritmo trepidante de este momento.

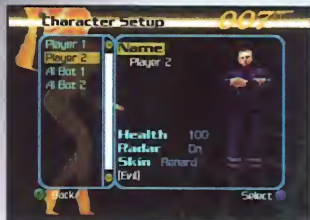
Rare renunció a la licencia 007 porque *Perfect Dark* suponía más libertad creativa y puede que ahora se arrepientan. Seguro que a los desarrolladores de *Twycross* (Gran Bretaña) les hubiera encantado recrearse con otro superventas del agente Bond. Cuando vean lo bien que Eurocom ha trabajado el concepto *GoldenEye* en *TWINE* les va a dar algo...

Gracias a un motor de gráficos destinado a usarse en la Gamecube, *TWINE* deleita al personal con todo tipo de maravillas. Mientras la esencia de la acción —shooter en primera persona, sigilo y astucia— es *GoldenEye 2* en todo menos en el título, el énfasis puesto en los elementos indispensables hace que *TWINE* recree el universo Bond con mucho más éxito, si cabe, que la obra maestra de Rare.

GO!
GO!

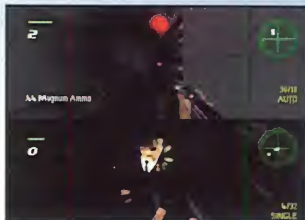
MULTIJUGADOR

¿Es capaz de ensombrecer al de *GoldenEye*? Puede que sí.



REPARTO

Los personajes aparecen a medida que completas las misiones individuales. Entre ellos tienes a 007, Christmas Jones y clásicos como Oddjob y Trevelyan.



BUENOS Y MALOS

Cada personaje pertenece a uno de los dos bandos y actúan en función del mismo. Bond no puede enfrentarse a M, por ejemplo.



ARMAS

Igual que en *GoldenEye*, dispones de un buen arsenal, del que destaca el temible lanzacohetes.



BOOTS

Cualquiera de los cuatro participantes puede estar controlado por la máquina y cada personaje tiene su propio estilo de juego y sus puntos débiles. ¡Buenísimo!



MAPAS

La oferta sobrepasa los 20 niveles, incluidos claustrofóbicos castillos, minas colosales y una pelea en un avión.



JUEGOS

Están todos tus favoritos, con el Rey de la colina y un tenso juego de supervivencia en el que cada participante tiene un número determinado de vidas.



Los niveles son enormes, los gráficos, impactantes, y la atmósfera en la que te verás inmerso te hará sentir ese sudor frío que baja por la espalda. Resumiendo: Eurocom puede competir (¡y cómo!) con lo mejor de los de Twycross.

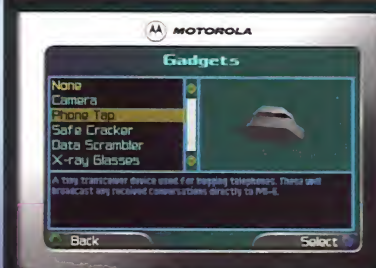
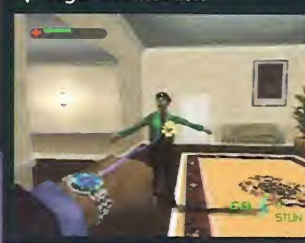
El principio es muy emocionante; con Bond abriéndose paso a tiros para salir de un banco y enfrentándose a enemigos que yacían inconscientes y arremeten contra él todavía aturdidos. La acción nunca decae en *TWINE*: a las orillas del Támesis, te ves atacado por soldados que descienden de furgonetas, que surcan el río con lanchas motoras a toda velocidad, que disparan desde las ventanas o que se esconden tras cajas; en la cima de una montaña nevada y en pleno slalom, unos soldados vendrán a por ti —granadas en mano— ya sea esquiando, en ala delta o en motos de nieve; y en los puentes de madera de Baku te acecharán helicópteros provistos de sierras que cortarán pedazos de edificios y puentes mientras su zumbido te sentencia. Como escenario, unos niveles colosales que harán palidecer de envidia a *GoldenEye*. Sólo en



△ Acércate demasiado a los guardas y te lanzarán bombas.

◁ Puedes rematar a tus enemigos, pero no derramarás ni una gota de sangre.

▽ ¡Vaya! Un guarda de seguridad novato.



△ Q ha equipado a Bond con juguetitos muy valiosos.

Con el slalom pasarás por grutas en las que el eco hará retumbar tus disparos.



uno de ellos encontrarás una mansión explorable en su totalidad —tan grande como la villa de *Perfect Dark*—, una piscina resplandeciente (con tumbonas y todo) y un bosque lleno de maleza. En el interior de los edificios la atención que se ha prestado a los detalles es todavía más asombrosa (echa un vistazo a los blocs de notas y a los teléfonos que hay sobre las mesas). Además, algunos de los efectos que han

extintores del edificio M16, los guardas sujetándose el estómago con una mueca de dolor antes de desplomarse en el suelo, o cuando Bond ajusta el silenciador en la pistola— consiguen sumergirte de lleno en la aventura. Si con *TWINE* no tienes la sensación de que eres James Bond, no la tendrás con nada. Contempla las imágenes con las que completamos este reportaje para hacerte una idea

GRÁFICOS

Como escenario, unos niveles colosales que harán palidecer de envidia a GoldenEye.

logrado con la N64, como los suelos resplandecientes del edificio del M16, son dignos de admirar y están al nivel de Rare.

Lo mejor de *TWINE* es su efecto en conjunto. Todo, desde la forma de caminar de Bond hasta los vaivenes de su mirilla, ha sido pulido hasta la perfección.

Los veteranos de *GoldenEye* se sentirán como en casa. Además, los detalles secundarios —como los

de la genialidad de esta joya; un juego que, además, incluye el multijugador más accesible de todos los tiempos desde *Perfect Dark*. ¡Ah, y lo mejor es que no has de esperar para tenerlo en tus manos! 007 vuelve a casa por Navidad.

¡Uy cuando los de Rare vean estas animaciones!



△ ¡Eso de la derecha parece una cara!

▽ ¿Puños contra pistola? ¡Qué cosas!



La interacción entre personajes es mucho más avanzada que la de *Acclaim* para Turok 3.



△ Puedes hablar con todos. Escúchales, a ver qué dicen.



▽ Aquí hay que sacar el súper rifle.



△ No todo es liarse a tiros con el personal.

▽ Toma fotos de las pruebas y sal rápidamente.

EN EL METRO

Después de que Bond destruya la lancha que Q le había construido, pasas al metro de Londres. Éste es uno de los niveles más impresionantes del juego, con un montón de enemigos a los que eliminar (a la mayoría con rapidez para evitar que los rehenes corran peligro). Lo verdaderamente impresionante de este nivel es el escenario, pues no falta ni un detalle. Está todo: las máquinas para validar los billetes, las escaleras mecánicas; los anuncios, los mapas, los trenes que pasan zumbando... ¡Hasta la voz del megáfono que te insta a cuidar el bolso por si hay rateros! Increíble.



△ Eurocom se desvía un poco del argumento de la película para mantener el ritmo de *TWINE* constante.



△ Puedes validar tu ticket a la derecha.

▽ Las escaleras mecánicas se mueven y te acercan a los guardas.

CONTINUARÁ...

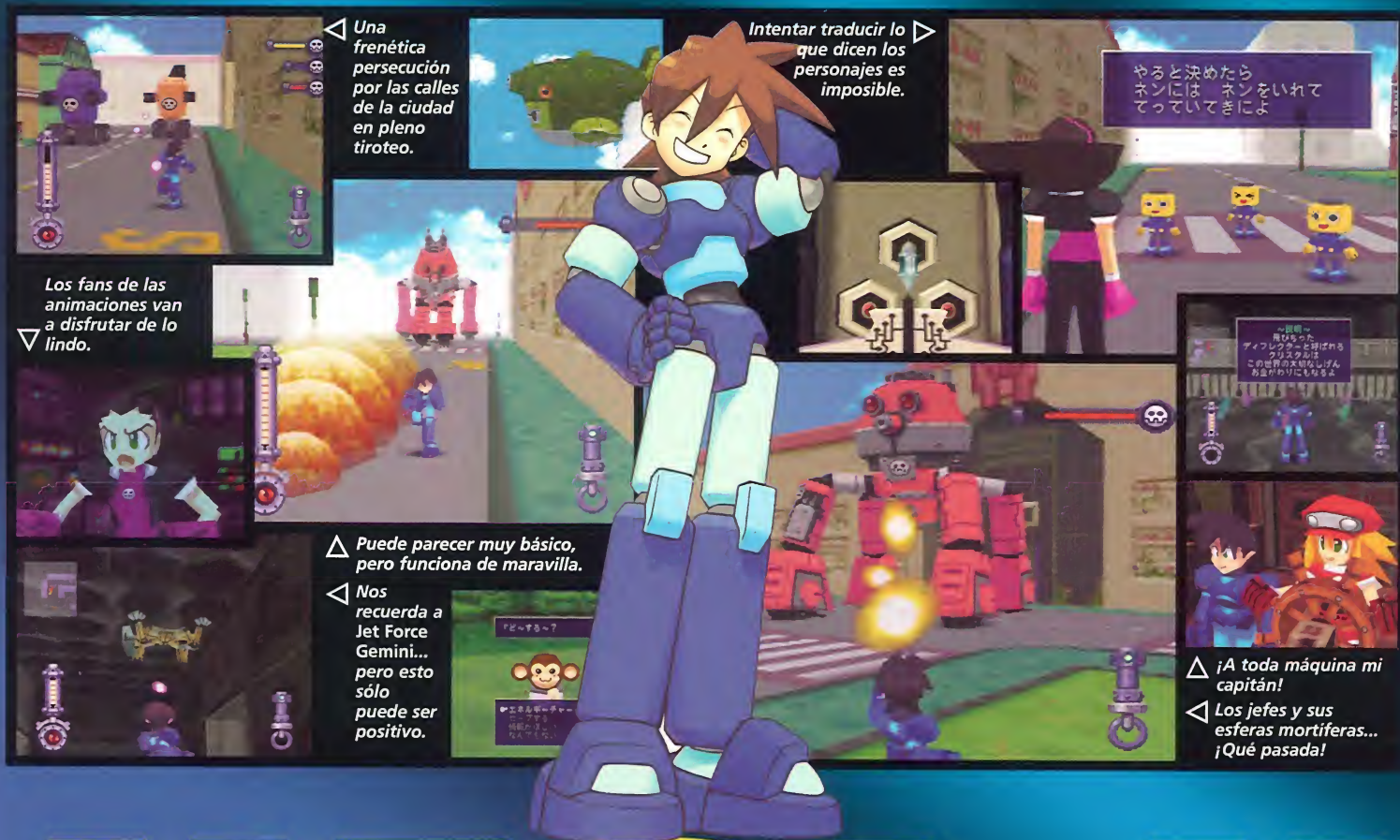
Lee nuestra review de las aventuras de 007 en 001 mes.

Enero 2001



¡NUEVAS E IMPRESIONANTES CAPTURAS DEL CLÁSICO DE CAPCOM!

64 VISION DE FUTURO



MEGA MAN

el chico de azul



LA FICHA

MEGA MAN 64	
DE:	Capcom
TAMANO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	Si
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	No
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	
	●●●●●

Aunque se trate de una conversión directa del *Mega Man Legends* para PlayStation que se lanzó el pasado año, podemos asegurar que el *Mega Man 64* de Capcom va camino de convertirse en algo muy especial.

GRÁFICOS

Los gráficos en 3D son sólidos y le dan un toque de elegancia al juego.

La idea de volver a ver al hijo pródigo de la gran N ya es de por sí suficiente para que nos pongamos a saltar como locos por la redacción, pero una detenida revisión de las imágenes que nos han llegado induce a pensar que, con o sin nuestro pequeño héroe azul, esto va a ser todo un éxito.

La búsqueda que emprende Mega Man le llevará a viajar en pos de la

verdad sobre sus progenitores y el legendario "Mother Lode", un misterioso tesoro familiar con el que, si los rumores son ciertos, los problemas del mundo en el que nuestro héroe vive desaparecerán. Como era de esperar, la cosa no será nada fácil, ya que los

malos, tan propensos ellos a quedarse con lo que no es suyo, también buscan el poderoso tesoro.

El juego está repleto de robots gigantes que lanzan fuego y que van equipados con armaduras súper resistentes y a prueba de fotones. Puede que no tenga un aspecto tan pulido como *Jet Force Gemini* —el shooter 3D estrella de Rare, y

probablemente el juego que más se parece a *Mega Man*— pero, de momento, progresa adecuadamente y apenas hay rastro de niebla o parpadeo. De hecho, los gráficos en 3D son sólidos y le dan un toque de elegancia al juego.

Como ya imaginas, tratándose de un juego *Mega Man*, hay mucho que correr y saltar a base de fogonazos de láseres por aquí y por allá; pero el juego también presenta aventuras y exploraciones al estilo RPG, así como un argumento cargado de dinamismo diseñado





◁ Los jefes robots están en oferta dos por uno.

Reunión de Mr Chips en el bar.

Estos lemoncetes son los que se encargan de los robots gigantes. La recolecta de piedras preciosas. Todos los juegos deberían tener una.

▷ Ésta era una de las dos últimas secciones jugables en la feria Spaceworld; un gigantesco robot te bloqueaba la salida del claustrofóbico primer nivel.

▷ Los pasillos de entrenamiento.

▷ El chulito de ojos rojos está pidiendo a gritos un buen puñetazo.

AN 64

especialmente para justificar tanto tiro y tanta explosión.

Los controles van a ser más precisos que los de la versión para PlayStation, ya que el stick analógico de la N64 hace que tanto apuntar como disparar sea mucho más fácil.

Además, los usuarios de la N64 dispondrán de un modo Time Attack más extenso que abarca muchas ciudades distintas.

Si tienes curiosidad por ver qué tal les habrá quedado, tendrás que esperar a nuestro análisis. ¡No nos pierdas de vista!



▷ ¿Te sientes observado?

▷ Hay muchos regalitos que descubrir, como es habitual.



CONTINUARÁ...

Más noticias del clásico shooter de Capcom los próximos meses.

¡PIKACHU YA NO HABLA JAPONÉS!

64 VISIÓN DE FUTURO



HEY YOU,

LA FICHA

HEY YOU, PIKACHU	
DE:	Nintendo
TAMANO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	No
EXPANSION PAK:	No
RUMBLE PAK:	Sí
TRANSFER PAK:	No
DISPONIBLE:	Sin determinar
PUNTUACIÓN FUTURIBLE	
	● ● ● ● ●

En el número 31 os desvelamos que la primera entrega de Pika en solitario se iba a traducir del japonés para ser lanzada en el mercado americano. Los de Nintendo se han pasado los últimos seis meses explicándole las complejidades de la lengua inglesa al monstrito amarillo, y para cuando leas esto, el juego estará a la venta en América. Crucemos todos los dedos esperando poder hablar con el pequeño Pika en los próximos meses (y en castellano).

Habiendo aparecido allá en diciembre del año 98 bajo el nombre de *Pikachu Genki Dechu*, éste es el primer juego que emplea el altamente novedoso pack de reconocimiento de voz de Nintendo – un sistema de auricular/micrófono acoplado a una unidad que se conecta directamente al puerto de control de la N64.

Y nada parece haber cambiado a lo largo de la traducción. Pulsando la Z y hablándole al micrófono es posible 'hablarle' al pequeño Pika. Tendrás que pasar por un corto tutorial antes de empezar para que se acostumbre a tu voz, pero una vez domine tu acento, es lo bastante listo como para reconocer palabras simples y frases cortas y reaccionar consecuentemente (mostrando con su carita amarilla un amplio

abanico de emociones, desde rabia hasta vergüenza). El icono del niño en la esquina inferior derecha de la pantalla indica cuándo le puedes hablar a Pika y, si te ha entendido, un signo de exclamación le aparecerá encima de la cabeza. Si quiere contestar, verás aparecer un icono en la parte izquierda de la pantalla.

Tu misión es hacerte amigo de nuestra mascota, ganarte su confianza y entonces asistirle en una serie de actividades. Aunque se trata de algo bastante simple, muchos otros Pokémon famosos aparecen por el camino. Hemos visto una misión secundaria en las que tienes que ayudar a Pika a hacer de canguro de un grupito de pequeños Caterpies, y también hemos sido testigos de un juego de pesca en plan Zelda donde

GRÁFICOS

Tiene un aspecto encantador, con gráficos grandes y llenos de color, y un montón de lugares para que juegue Pikachu.

Pika captura con júbilo un Magikarp. Hay otra misión secundaria en la que nuestro mofletudo amiguito tiene que

▽ ¡La cena está lista! A Ash le va a gustar. Judías cocidas con salchichas.



△ Pika se pasa casi todo el rato deambulando por el bosque.

▷ Después de un día duro jugando en el bosque, todo Pikachu necesita un buen descanso nocturno.

▽ Jugando un poco a pasarse la pelota de playa.

Take the beach ball.

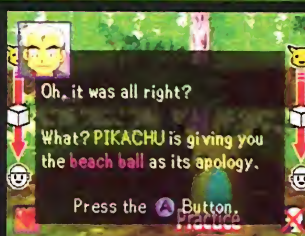


▷ Pika sacude el árbol con su ataque de relámpago, con lo que consigue comida para las hambrientas crías de Caterpie.



◁ El dormitorio de Pika parece sacado de un catálogo de Ikea.

△ ¡Pika ha encontrado una cebolla! Magnemite llegará en breve a llevársela para el cocido de la noche.



PIKACHU

palabras dulces

recoger una selección de vegetales para el cocido de la noche.

Exhibe un aspecto encantador, con gráficos grandes y llenos de color y un montón de lugares para que juegue Pikachu. Tiene un completo dormitorio, con una mini-cadena, algunos cactus y una cama adornada con una colcha estrellada (después de un duro día dando tumbos por fuera, Pika necesita reponer fuerzas), y en el exterior de la casa hay un bosque inmenso con claros, flores y árboles enormes. También hemos visto una playa y el bonito lago a donde va Pika a pescar.

Para ser honestos, lo que hemos podido comprobar hasta ahora nos hace pensar que probablemente este juego atraerá solamente a los más pequeños; sin embargo, todo en él es increíblemente 'cuco' – especialmente cómo suena la risita de Pikachu – y si no tienes animales en casa, entonces Pika puede convertirse en tu nuevo mejor amigo.

CONTINUARÁ...

Te mantendremos informado de una posible conversión de Hey You a nuestra lengua.

Historia del arte

¿Ya has pensado qué vas a dejarle a tu progenie en herencia? ¿Un castillo en el Loira? ¿Un Cézanne? ¿Un palco vitalicio en La Scala de Milán? Anda, préndele fuego a toda esa basura e invierte en el valor más seguro: la colección Magazine 64. Apresúrate: el Guggenheim nos está haciendo ofertas muy suculentas.



- 20 Análisis de Star Racer Episode I: Racer. Trucos y guías de Duke Nukem: Zero Hour, GoldenEye 007, The Legend of Zelda, Monaco Grand Prix, Castlevania, Rogue Squadron, etc.
 21 Análisis de F1-WGP 2, Quake II, Rampage Universal 2.
 22 Análisis de Shadowman, WWF Attitude, Mario Golf, Re-Volt, The New Tetris.
 23 Análisis de Hybrid Heaven, World Driver Championship, Tonic Trouble y Monster Truck Madness.
 24 Análisis de Jet Force Gemini, Rayman 2, Magical Tetris Challenge, Rugrats: Treasure Hunt.
 25 Donkey Kong 64, Super Smash Bros, Turok Rage Wars, Rainbow Six, Roadsters, Earthworm Jim 3D, Knockout Kings 2000, Rocket: Robot on Wheels, Michael Owen's WLS 2000, Chef's Luv Shack, Xena: Warrior Princess, Worms Armageddon, 40 Winks, WWF Wrestlemania.
 26 Análisis de Resident Evil 2, Ready 2 Rumble Boxing, NBA JAM 2000, Armormen, Road Rash 64, WCW Mayhem... Trucos y guía de Donkey Kong 64.
 27 Análisis de South Park Rally, NBA Live 2000, Toy Story 2, A Bug's Life... Trucos y guías de Donkey Kong 64, Jet Force Gemini y Smash Bros.
 28 Análisis de Castlevania 2, Supercross 2000, PGA European Tour Golf, Top Gear Rally 2, Nuclear Strike. Libro especial con trucos para Pokémon Rojo y Azul.
 29 Análisis de Ridge Racer 64, Battle Tanx, Cyber Tiger, Vigilante 8 (2), ECW Hardcore, Hydro Thunder, J.M. Supercross 2000, Tarzan. Trucos y guías de Donkey Kong 64, South Park Rally y Resident Evil 2.
 30 Análisis de Pokémon Stadium, Daikatana, Operación Winback, Tony Hawk's Skateboarding. Guías de Ridge Racer 64 y ECW Hardcore Revolution y libro de retos.
 31 Análisis de Perfect Dark. Guías de Pokémon Stadium, Res Evil 64, Tony Hawk's Skateboarding y Operación Winback.
 32 Análisis de International Track & Field y Pokémon Amarillo. Guías de Pokémon Stadium, International Track & Field y Zelda Ocarina of Time.
 33 Análisis de ISS 2000, Mario Party 2, Blues Brothers 2000 y Duck Dodgers. Guías de Pokémon Snap y Perfect Dark y un fantástico reportaje sobre la Gamecube y la Advance.
 34 Análisis de Pokémon Snap, Perfect Dark GB y Turok 3 para N64 y Game Boy. Superguía especial de Perfect Dark y trucos de Pokémon Rojo/Azul.

Consigue los números anteriores de Magazine 64

a 375 ptas. cada uno (+ 400 ptas. de gastos de envío)

Rellena este cupón y envíalo a Magazine 64, Suscripciones

MC Ediciones, S.A. Paseo San Gervasio, 16-20. 08022 Barcelona

Nombre y apellidos:

Calle:

Población..... Código postal:

Provincia:

Teléfono:

DESEO RECIBIR AL PRECIO DE PORTADA LOS EJEMPLARES SEÑALADOS CON UNA X

1 ☐ 2 ☐ 3 ☐ 4 ☐ 5 ☐ 6 ☐ 7 ☐ 8 ☐ 9 ☐ 10 ☐ 11 ☐ 12 ☐ 13 ☐
 14 ☐ 15 ☐ 16 ☐ 17 ☐ 18 ☐ 19 ☐ 20 ☐ 21 ☐ 22 ☐ 23 ☐
 24 ☐ 25 ☐ 26 ☐ 27 ☐ 28 ☐ 29 ☐ 30 ☐ 31 ☐ 32 ☐ 33 ☐ 34 ☐

Forma de pago

☐ Contra Reembolso

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones S.A.

☐ Tarjeta de crédito

VISA (16 dígitos)

(caducidad)

Nº /

American Express (15 dígitos)

Nº /

Nombre del titular:

Firma:





PICHU Y CÍA.

Te has hecho ya con todos en las versiones *Rojo*, *Azul* y *Amarillo*? Si es así, debes saber que lo nuevo de Pokémon cada vez está más cerca. Desde el mes pasado, los jugadores americanos están llenando sus Pokébells con monstruos como Pichu, Marill e Igglybuff de *Pokémon Oro y Plata*.

Hay una diferencia sustancial entre los nuevos títulos y todas las versiones anteriores, sin contar los nuevos cien monstruos, que suben la cuenta a 251. Ahora muchos de ellos tienen también género, por lo que si atrapas a cada pareja alcanzarás unos 400 en total.

Incluso es posible cruzar monstruos machos con hembras para producir un huevo, del que puede salir una variedad completamente diferente.

La colección de tu Pokédex puede ser importada a *Oro* y *Plata*, así que no tendrás que dejar atrás a tu Mew de nivel 100 o a tu experimentado Snorlax, aunque ten en cuenta que usar tus viejos monstruos tan poderosos en el nuevo juego puede dar como resultado que todo te parezca excesivamente fácil.

Al principio necesitarás introducir el día y la hora en el reloj que incorpora el cartucho. Ésta es una



manera genial para hacer que sigas jugando después de derrotar a todos los nuevos líderes de gimnasio, pues algunos eventos sólo pasan ciertos días, y algunos tipos de monstruos sólo aparecen cuando oscurece (la noche comienza a las 18:00 en punto). Usualmente, los entrenadores vencidos te llamarán a tu móvil para pedirte la revancha, a diferencia de los juegos originales, en los que te quedabas sin gente para pelear.



△ Éste es el primer Pokémon salvaje que encontrarás.

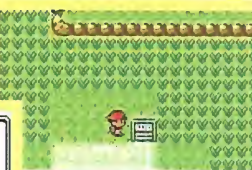
¿Cuándo podremos disfrutar de tantas y tan buenas pokénovedades? De momento, tendremos que esperar hasta marzo o abril (tampoco falta tanto), fecha prevista para su lanzamiento en Europa. Será mejor que quienes posean una Game Boy monocroma empiecen a ahorrar, pues *Pokémon Oro y Plata* están entre los últimos títulos compatibles con las viejas máquinas.



ELM: You'll take CYNDAQUIL, the

△ Cyndaquil es una monada espínosa y con llamas.

▽ Di adiós al Pokédex.



ROUTE 46
MOUNTAIN RD. AHEAD

△ Los números de las rutas continúan donde acabaron en el juego original.

A POR EL GRAND SLAM



Otro juego aún por llegar y que se convertirá en imprescindible es *Mario Tennis GB*, recién salido

de las cadenas de producción japonesas. Lleno de novedosas características y juegos de bonus, podrá enlazarse al *Mario Tennis 64* mediante el Transfer Pak, para obtener cuatro nuevos personajes.

La mayoría de los personajes de la versión para N64 pueden usarse en los torneos habituales y en el modo para dos jugadores, y además hay

montones de modalidades individuales y de dobles para jugar en el inmenso modo RPG.

El juego recuerda bastante a su antecesor *Mario Golf* y, al igual que en éste, podrás crear un jugador y hacerlo ascender en la tabla de los mejores tenistas. Además, si la versión para N64 se te da bien, no tendrás problemas con ésta pues es

igual de sencilla y jugable que su hermana mayor. El lanzamiento de *Mario Tennis* está previsto para los primeros meses del próximo año.



△ El modo anillos.



△ Luigi recibe un buen golpe de Yoshi.

△ Hazte con la bolsa de monedas con un golpe certero.

Un robot te pasa las pelotas en este juego de bonus.



△ Elige tu fruta preferida y golpéala con la bola.



planet

REVIEW

LA GUÍA DE COMPRAS DEFINITIVA

Puntuación cinco estrellas

Un juego sencillamente fabuloso, una adquisición imprescindible.

5

Merece la pena, es un título excelente.

4

Tiene defectos, pero garantiza alguna diversión.

3

Malo. Seguramente no vale la pena comprarlo.

2

Totalmente lamentable. Evítalo como si fuera la peste.

1

Donkey Kong

De: Nintendo/Rare Precio: N/D Guardar: En cartucho Enlace: Sí Color: Sólo Disponible: Sí

TODO UN EQUIPO

Jugarás tanto con Diddy como con Donkey Kong, alternándolos durante la mayor parte de la aventura. En cada 'vida' tienes la oportunidad de usarlos a ambos por turnos, pero cada uno de ellos podrá recibir un solo golpe. De vez en cuando encontrarás un barril con una 'K' que sirve para revivir a un personaje en el caso de que lo hayas perdido, así que mantente siempre alerta.



Si encuentras un barril con una 'K', podrás revivir a uno de tus compinches.

Hay ocasiones en las que parece que no haya nada que la Game Boy no sea capaz de hacer. La Game Boy Advance puede estar a la vuelta de la esquina, pero cuando ves juegos como éste hay que preguntarse si el salto cualitativo bastará para superar las capacidades del viejo caballito de batalla al que pretende suceder.

Para quienes no tuvieran una SNES en 1994, *Donkey Kong Country* fue el primer plataformas de Rare que protagonizaron nuestros simios favoritos, Donkey y Diddy Kong. Los gráficos se han simplificado para la versión de Game Boy, y Rare ha tenido que adecuarse al sistema de control de dos botones de la portátil, pues meter en un cartucho tan pequeño todo lo que hacía falta sería

TECNOLOGÍA

Donkey Kong Country atesora algunos de los mayores logros jamás alcanzados en los juegos de plataformas/aventura.

Donkey Kong Country es una versión para Game Boy Color del clásico de 1994 para la SNES, fiel casi por completo, y además con unas cuantos añadidos. La resolución es menor, nada sorprendente teniendo en cuenta que 16 bits no caben dentro de 8 bits.

un verdadero milagro.

La historia muestra a Donkey y a Diddy atrapados en la isla de los Kremings, una raza de reptiles que han robado las bananas mágicas de los monos. Y tu misión es guiarles por una serie de bonitos niveles con los elementos clásicos de un juego

FORMAS Y USOS DE PELAR UNA BANANA

Donkey Kong Country te ofrece muchas formas distintas de recorrer los niveles. Por ejemplo, al cambiar un personaje por otro te dará la impresión de estar viviendo otra aventura.



1 Tu primera oportunidad de colgar la piel de mono es ésta. Consigue tres iconos rinoceronte y te transformarás en Rambi. Y ya sabes que él puede derribar paredes.

2 Encuentra tres iconos rana en este nivel y tu premio será Winky. Él puede dar grandes saltos, y será el único capaz de superar muchas de las partes finales de los niveles.



3 Expreso, el avestruz, aparece por primera vez en un subjuego. Úsala para recolectar iconos avestruz, y por cada 100 de ellos podrás obtener una vida adicional.

4 No todo en la vida es caminar. Donkey y Diddy viajarán también en esta vagoneta, esquivando los rieles rotos, los obstáculos y los vagones que vienen en dirección opuesta.



5 ¿Qué sería de un simio si no tuviera una liana de la que colgarse? A menudo encontrarás varias seguidas, y tendrás que demostrar tu pericia saltando de una a otra.



planet Country

Si te encantan la aventura, puedes relajarte con el subjuego de pesca.



de plataformas, agrupados según diversas zonas de la isla.

La estructura es la básica y, si alguna vez has jugado a un plataformas, conocerás las rutinas de correr, saltar, rodar y nadar. Asimismo, también te sonarán los ocasionales saltos in extremis propios de los malos plataformas.

Pero Donkey Kong Country atesora algunos de los mayores logros jamás alcanzados en los juegos de plataformas/aventura: montones de áreas secretas repletas de ítems tan difíciles de encontrar, que te resultará gratificante dar con ellos. Nuestra única queja es que algunos de los niveles incluyen tareas demasiado difíciles y mortales justo a punto de finalizar el nivel o muy lejos del último punto en el que pudiste guardar. Es desconcertante. Sin embargo, no podrás parar de intentarlo.

Además, el juego es enorme, por lo que tendrás para rato. Si conectas tu Game Boy a la de un amigo podrás combatir en dos niveles multijugador, y el juego también es compatible con la Game Boy Printer, así que ve planeando tus travesuras.

Si quieres introducirte en el mundo platáformero para GB, DKC es ideal y, si jugaste el original, éste será un nostálgico viaje al pasado.



No se puede saltar mucho con un rinoceronte.

△ Puedes volver a jugar niveles ya superados para encontrar más secretos.



△ Dale a los malos, evita los monos y come bananas.

△ Es duro. Esta pantalla la verás muchas veces.

△ Los guionistas de Rare no paran de inventar retos.



SUBJUEGOS



△ Enguarde, como ves, es un pez espada. Con su nariz puede pinchar a sus enemigos, lo que resulta muy útil.

Donkey Kong Country no se desarrolla sólo en tierra firme. De vez en cuando, Diddy y Donkey tienen la oportunidad de nadar un poco y demostrar su capacidad pulmonar para bucear. Bajo el agua, los simios

resultan algo desgarrados, y el secreto para nadar con éxito es encontrar el punto donde puedan transformarse en Enguarde, el pez espada.

SIGUE EN CAMINO

Donkey Kong Country tiene 30 niveles con montones de áreas secretas escondidas dentro, sumando un total de casi 100 zonas. Aquí tienes una muestra de cómo funciona todo.

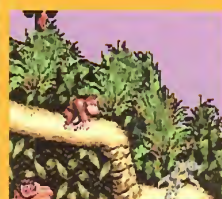
Una vez elijas una casilla para guardar, empiezas en el área 1 del nivel 1. Aquí conocerás la mayoría de conceptos básicos del juego, como la recolección de letras K, O, N, G, para obtener más vidas, bananas y subjuegos.



Al acabar un nivel, vuelves al mapa. Aquí se registra tu progreso en el juego, y puedes

volver atrás para jugar de nuevo un nivel y buscar más secretos.

De vez en cuando, los parientes de Donkey y Diddy aparecen en el camino, ofreciendo claves útiles.



Los niveles están agrupados por áreas temáticas incluidas en un mismo mapa. El primer

tema es bastante simple, pues toda la acción transcurre en la jungla.

Al final de cada grupo de niveles de un mismo tema, hay un jefe. El primero es fácil de vencer: salta sobre él cuatro veces y explotará, dejando una banana.



Cannon Fodder

De: Codemasters Precio: 5.990 pesetas Guardar: En cartucho Enlace: No Color: Sólo Disponible: Sí



△ Tendrás que afinar tu puntería para darle al tío de la orilla.



△ Hay un enemigo escondido tras el árbol.



△ Las construcciones normalmente tienen más enemigos dentro. Vigila.

Uno de los mejores juegos del Amiga de 16 bits se ha vuelto portátil, y a pesar de las capacidades relativamente humildes de la Game Boy Color, esta versión es asombrosa.

Cannon Fodder es un título de acción bélica que gráficamente recuerda a *Command and Conquer* pero con una jugabilidad extremadamente rápida, casi estilo arcade. Controlas a dos soldados de tu pelotón simultáneamente, en misiones de caza y captura por escenarios glaciares, selváticos o desérticos, y tu objetivo en cada nivel es aniquilar a las fuerzas enemigas.

Jugarlo es muy fácil. Pulsa el cursor en cualquier parte del paisaje y tus hombres correrán hacia allí. Mientras avanzan puedes dirigir el cursor hacia los enemigos escondidos en los arbustos y soltarles una lluvia de balas, granadas o cohetes. Esto es básicamente todo lo que hay por hacer, pero el ritmo de la acción es tan intenso que tienes que estar muy atento si quieres salir de un tiroteo con tus dos hombres vivos.

Cuando ambos hombres mueren son reemplazados por otra tropa de tu reserva. Puesto que cada soldado tiene su nombre y sus características, desearás tenerlos vivos todo lo que puedas, pero no podrás, a diferencia de la versión original, refugiar a tu cuadrilla favorita en un lugar seguro. En este juego pocos soldados se convierten en veteranos (y cuando la palman puedes presentar tus respetos en el cementerio).

Los gráficos son todo un acierto: suaves, coloridos y muy rápidos. Y tiene además la presentación más increíble que podrás ver hasta que llegue la Game Boy Advance, con escenas de vídeo, una pantalla de opciones móvil y en 3D, y hasta con una canción al comienzo. Y en las batallas abundan los efectos de disparos y los gritos de los combatientes. Es la unión perfecta entre una excelente programación y una jugabilidad clásica.

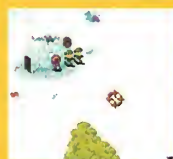
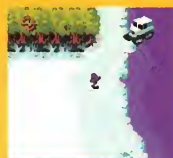
Cannon Fodder te llevará semanas, si no meses, para terminarlo, pues tiene unos 72 niveles, sacados del juego original y su secuela, más algunos exclusivos para Game Boy. Es uno de los cartuchos más impresionantes que encontrarás, y cualquier dueño de una portátil que sepa lo que hace debe jugarlo. La guerra nunca ha sido tan divertida.



△ Si te sorprenden en un espacio abierto, estás perdido.

JUEGOS DE GUERRA

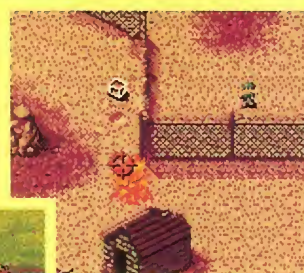
Aunque se trata de un juego muy rápido, la táctica desempeña un importante papel para completar los niveles. Debes tener cuidado al escoger tu camino, ya que no puedes disparar mientras nadas; los nativos amigos no deben resultar heridos, sus compañeros vendrán a por ti; y en algunas misiones podrás conducir algunos vehículos.



Presta atención a esto y obtendrás la lápida más bonita cuando te llegue la hora.



△ Es hora de que los chicos muestren su valentía.



▽ Este es un artillero.



△ Podrás engancharlos si lanzas granadas a la valla.
△ Frustra el asalto enemigo desde tierra.
▽ En esta playa no hay tiempo para veranear...

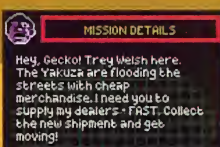


¡RRRRRESPECTO!



Desde los tiempos del primer juego, los niveles de criminalidad han aumentado, lo cual significa que te encontrarás muchos miembros de bandas merodeando por las calles.

Reza para que no seas el objetivo del mes cuando te encuentres con uno de ellos. Prepárate para cruzarte con los Lunáticos, los Yakuza, los Paletos, hippies con UZIs, los Krishna y muchos más. El sentido del humor de GTA, que nos trajo locuras asesinas, divertidos vehículos y todo eso, sigue ahí. ¡Hurra!



Es impresionante un buen nombre para tu gángster. Algo que haga pensar que eres un verdadero peligro en la carretera.

Esto sucederá bastante a menudo, así que ya te puedes ir acostumbrando a estar en apuros.

Grand Theft Auto 2

De: Proein Precio: 6 490 pesetas Guardar: Password Enlace: No Color: Sólo Disponible: Sí



Asaltar coches es un negocio complicado.

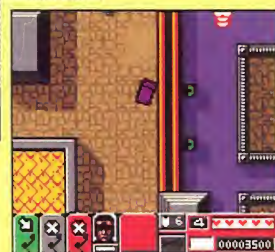
¡Vaya! "Te han empapelado", como decimos en este mundillo.



Parece ser que la elección de personaje no afecta demasiado al juego.



A un novato sin suerte le ha tocado posar para esta foto. Muy convincente.



'Ring, Ring.' Vaya, parece que se acercan más negocios turbios...

entre uno y tres millones) para abandonar la ciudad. Pero claro, esto supone algunos problemas. Si trabajas para una banda, la otra se enfadará, y te perderán el respeto. En consecuencia, tienes que mantener un equilibrio en tus actividades para triunfar, y para seguir vivo. La mejor premisa que podríamos oír.

Aparte de algunos vehículos nuevos, es bastante igual que GTA: contestas una llamada de teléfono, alguien te dice que vayas a tal sitio de inmediato o cuando tengas tiempo y, a veces, que hagas algo una vez allí. Si puede ser, has de hacerlo evitando tener roces con la ley en el camino.

Por desgracia, los defectos del original vuelven a aparecer en GTA2. Sin un mando analógico, controlar el volante es bastante extremo. Al principio te la pegarás sin parar contra las paredes en cuanto pilles velocidad. O aplastarás a algunos inocentes transeúntes.

El original para PC incluía unos enormes mapas desplegable de papel, que naturalmente no están en el equivalente de Game Boy. Afortunadamente, esto no supone dema-

siado problema, ya que una flecha en la pantalla siempre indica dónde se encuentra el teléfono que está sonando, o dónde se halla tu próximo objetivo. Además, los barrios de curiosos nombres que aparecían en el original ya no están. La ciudad es una gran extensión, cosa que facilita las cosas, ya que no tienes que recordar dónde se encuentran barrios como Northwest Schlegberg y similares. Llegar a los sitios es también más sencillo, así que necesitas menos tiempo para planear la ruta.

Los incondicionales del original quedarán defraudados si esperaban una innovación considerable. La gracia del juego aún reside en llegar al punto X en unos segundos determinados. Dicho esto, esta vez hay algo más de libertad para moverse por ahí, o sea que nunca habrá dos juegos idénticos. Sin embargo, es una pena que el sistema de control sea imperfecto. Le ha robado la quinta estrella a GTA2...



Sube al tejado para hacerte con esa pistola.

Una de las tres áreas jugables.



La ruta hacia El Dorado

De: Ubi Soft Precio: 5.995 pesetas Guardar: Password Enlace: Sí Color: Sólo Disponible: Sí

Cada vez es más común que, a la llegada de una película de animación, le siga la correspondiente versión videojueguil. Desde los tiempos de Aladdin, han aparecido infinidad de plataformas en 2D protagonizadas por personajes de dibujos. Ahora le ha tocado el turno a la película de Dreamworks El Dorado, y su homónimo para GB viene a ser lo de siempre con algún añadido.

Sin embargo, aunque todo te suene a visto y jugado, nunca está de más un poco de acción platformera de la vieja escuela. En esta versión, el dúo cómico de la película, Tulio y Miguel, se propone encontrar los seis pedazos del mapa que conduce hasta la ciudad de oro. Lógicamente habrá que encontrar uno de ellos al final de cada nivel.

Una gracia añadida de El Dorado es la posibilidad de jugar con cualquiera de los dos personajes. Esto no afecta a la acción en sí, pero representa un adelanto en la sofisticación de esta serie. Tienes que viajar de España al Nuevo Mundo por lugares interesantes y atractivos. A veces entrarás en un



nivel bonus, donde deberás luchar contra un enorme toro o enzarzarte en un duelo contra un gigantesco y estúpido marino.

Aunque no te sorprenderá por sus novedades, sí te enganchará y entretendrá. Justo lo que le puedes pedirle a un juego así.



◀ Mientras te quede munición, no habrá enemigo que valga.

▽ Lianas, cascadas y ambientaciones españolizadas.



◀ Uno de enero, dos de febrero...



△ Un hombre que anda por las nubes. Nos recuerda a Mario.



Army Men 2

De: 3DO Precio: N/D Guardar: En cartucho Enlace: Sí Color: Sólo Disponible: Sí



◀ Nos gusta la parte de colocación de minas.

El hecho que esta encarnación se parezca tanto al primer Army Men no es nada malo. Como éste, el original estaba adornado con una plétora de vehículos y una cantidad

asombrosa de diálogos de calidad. Sin embargo, de nuevo te quedas con las ganas de llevar a cabo travesuras en grupo en plan Rainbow Six, y el sistema de control básico por rotación es realmente difícil de controlar las primeras veces. Además, los objetivos se reducen a seguir y vapulear a todos y cada uno de los morenos enemigos.

El pilar de un juego como éste debería ser el combate, pero, tristemente, en Army Men 2 esto consiste en acercarte lo máximo posible al desgraciado de turno y pulsar el botón A. Dicho esto, hay un satisfactorio arsenal de armas, además de un jeep y un tanque.

En resumen, es entretenido, pero decepciona por su falta de originalidad y su jugabilidad tan común. Además del hecho de que sólo se necesitan un par de trayectos de dos horas en tren para acabárselo. Mejor que te hagas con Metal Gear Ghost Babel o Perfect Dark.

Uy, se nos ha colado un campesino en su tractor amarillo.



The Tan forces were on the run. We had 'em dead.

△ Las escenas animadas son de calidad; parecen sacadas de cualquier peli sobre Vietnam.





TOD LO QUE PASA POR TU CABEZA PASA POR... GAME BOY

**VUELVE A TU QUIOSCO LA ÚNICA REVISTA
DEDICADA EN EXCLUSIVA A TU CONSOLA
DE BOLSILLO.**

NO TE LA PUEDES PERDER

PRECEDENTES EN 64 Comentamos exhaustivamente la versión japonesa en nuestro número 32.



△ Esta máscara convierte a Link en invisible...

No deberíamos bajar a toda pastilla por esta delgada plataforma. Pero es tan divertido...



△ Túneles que conducen a áreas desconocidas; ahí está la belleza de Zelda.



△ Este chico odia la luz del sol y tú acabas de destruir las persianas de su ventana.

THE LEGEND OF MAJORA'S

● El mejor videojuego jamás creado (segunda parte) II



△ A Bombchus no le gusta la compañía.

Zora Link, hacha en mano. Eso es un hombre.



Oy! Oy! You don't have enough Rupees, sonny!

001



△ ¿Existe algún videojuego más bonito que éste? De ninguna manera.

▽ Un salto al vacío que subirá tu adrenalina.



△ Aunque esta captura pueda confundirte, los habitantes de Hyrule hablan en castellano.

MINUTO A MINUTO

Sólo quedan tres días (unos 30 minutos en la vida real) para que la luna caiga sobre Hyrule. Esto es lo que sucede...

DESPERTAR...

Es el primer día por la mañana. Faltan 72 horas para que la luna arrase la Ciudad del Reloj, pero los habitantes están muy ocupados preparando el carnaval como para notarlo.



TOCAR...

Toca la Canción del Tiempo con tu Ocarina y volverás atrás en el tiempo hasta el día uno, y cualquier ítem importante que poseas permanecerá en tus bolsillos.



SALIR...

Mediante un ítem recién adquirido, Link puede acceder a un área nueva fuera del pueblo. Si no sabes adónde ir, tu hada amiga Taya te mandará en la dirección correcta.



RECOGER...

Cada parte nueva del mapa contiene mazmorras, retos secundarios y minijuegos. Si te esfuerzas podrás conseguir una nueva máscara, una canción o algún otro ítem importante.



ZELDA MASK



ega en castellano.

LA FICHA

THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK

DE: Nintendo

TAMAÑO: 256Mbit

JUGADORES: 1

CONTROLLER PAK: X

MEMORIA EN CARTUCHO: X

PASSWORD: X

EXPANSION PAK: REQUERIDO

RUMBLE PAK: X

TRANSFER PAK: X

DISPONIBLE:

Sí

12.990 pesetas

La Navidad siempre es una época especial. Pero para los poseedores de la N64, diciembre de 1998 tuvo más magia de lo esperado: exploraron bosques llenos de hadas, se enfrentaron a temidos esqueletos y hasta rescataron princesas de las garras de Ganondorf. *The Legend of Zelda: Ocarina of Time*, sin lugar a dudas el mejor juego nunca visto, había llegado.

¿Cómo crear una secuela de la obra maestra de Miyamoto sin arruinar tan bellos recuerdos? En Nintendo lo han hecho de este modo: tomando los gráficos, los sonidos, los controles y los personajes de *Ocarina of Time*, metiéndolos en un nuevo mapa y en un nuevo argumento y, agárrate, pidiéndole a Shigeru que hiciera algo más que asomar la cabeza de vez en cuando para asegurarse de que todo fuera

bien. El resultado, bajo la forma de *The Legend of Zelda: Majora's Mask*, quedó listo en 18 meses, frente a los cuatro años que supuso gestar *Ocarina of Time*.

No es extraño, pues, que *Majora's Mask* despierte tu temor a que no sea sino una pálida y decepcionante imitación del brillante título inicial. Afortunadamente, nada de esto ocurre. Incluso se han mejorado algunas cosas, como por ejemplo los textos, que ahora sí vienen traducidos al castellano (como nos corría prisa y no podíamos esperar a recibir el cartucho PAL de Nintendo, nosotros utilizamos un cartucho NTSC para hacer este análisis; de ahí que las pantallas que lo ilustran tengan textos en inglés). Si el pasado diciembre te resultó un tanto vacío sin la compañía de Link, prepárate para su regreso...



△ Los Mosquitos tienen cara de esqueletos. ¡Qué miedo!

GO! GO!

LISTA DE OBJETIVOS

Estúdiate esta lección y sabrás exactamente cuándo tienes que hablar con los habitantes (o cuándo tienes que obsequiarles con algo) para conseguir nuevos items...



LINK SUBTITULADO

Si tuviésemos que poner alguna pega a *Ocarina of Time* elegiríamos los textos en inglés y el vano intento de compensarlo con un libro de pistas. Ahora, sin embargo, con la llegada de *Majora's Mask* este problema se ha resuelto, pues el juego viene con textos en castellano. ¡Así es! Suponemos que en Nintendo debe haber un oído todopoderoso que ha escuchado nuestras incesantes plegarias.



HOLA, TAYA

Otra novedad: en *Majora's Mask* nos despedimos de Navi para recibir a Taya, un hada de los Skull-Kids que se ve forzada a regañadientes a colaborar con tu tarea. Por lo tanto, no es ni la mitad de educada que Navi. "¡Cómo! ¿No lo consigues?", te gritará Taya mientras te esfuerzas en resolver un puzzle, y señalará los puntos importantes del escenario con un rotundo: "Siempre te saltas cosas como ésta..."

1 Las barras horizontales de la parte superior de la pantalla muestran los momentos precisos, durante los tres días, en que los habitantes tendrán algo para ti, pero no revelan cómo o por qué.

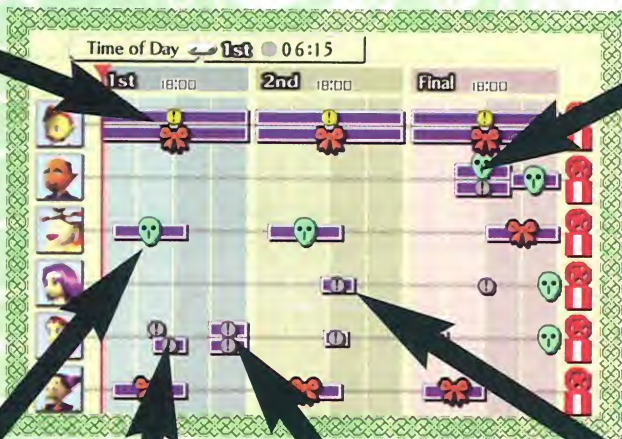
2 Madame Aroma aparecerá en la lista después de que la encuentres dentro de la oficina del alcalde. La barra muestra que debes hablar con ella entre las 8 de la mañana y las 8 de la tarde del primer día para obtener la Máscara de Kafei.

3 Si te colocas la máscara podrás preguntarle a la gente por el paradero del hijo desaparecido de Aroma. Anju sabe algo, y promete contártelo si te ves con ella en el hotel a las 11:30 de la noche, tal y como muestra la barra.

4 Efectivamente, Anju te recibe en la cocina del hotel y revela que Kafei, su prometido, le ha escrito. Ella ha redactado una respuesta, y te pide que la envíes por correo por la mañana.

6 De vuelta en casa de Anju a la 1:30 de la noche, el dueño de la tienda de Curiosidades espera para entregarte la Máscara Keaton de Kafei y decirte que el chico necesita que le ayudes a localizar a un ladrón en las afueras de la ciudad...

5 Sigue al cartero y lograrás dar con Kafei, quien se encuentra destrozado porque un Skull Kid lo ha convertido en un chico. Él te entregará un pendiente y te pedirá que se lo lleves a Anju.



CAMPOS VERDES

Gracias a la descomunal ciudad que limita la visión de Link, el Campo de Términa (el centro de *Majora's Mask*), está exento de elementos que aparecen de la nada como en el Campo Hyrule de *Ocarina of Time*. Además, es igual de grande y sus cambios climáticos dan lugar a paisajes impresionantes. Encontrarás dragones enormes que escupen llamaradas en la zona nevada del norte, árboles y troncos a los que puedes subirte en la boscosa sección del sur y, si te has hecho con la máscara Goron, podrás ver los paisajes a velocidades increíbles. Lo mejor de todo es contemplar desde las afueras de la ciudad los inolvidables fuegos artificiales del Carnaval de la Ciudad del Reloj de la última noche.

ENTRE ARAÑAS

La búsqueda de las Skulltulas en *Ocarina of Time*, siguiendo la pista a las 100 arañas dispersas por todo el mapa, resultó ser demasiado para algunos. Por esto Nintendo ha restringido la captura arácnida en *Majora's Mask* a dos mazmorras creadas para la ocasión. Hay 30 Skulltulas en cada una, y las encontrarás trepando por las paredes, dispersas por el techo, escondidas en macetas, encubiertas dentro de cuevas y corriendo por encima de los armarios. Atraparlas a todas implica un uso fructífero de cada ítem de tu inventario, incluyendo las máscaras que conseguirás más tarde, pero el esfuerzo vale la pena. Además, nosotros te echaremos una mano.



◀ No hay nada más satisfactorio que clavar tu espada a una Skulltula.



CÓMO... encontrar el Templo Deku

Al sur del Campo Términa hay un pantano. Recorre los floridos senderos hasta encontrar la tienda de las brujas y los Bosques Misteriosos. ¿Y luego?



1 En los bosques, síguelo al mono para localizar a Koume. Ve tras Katake, a la que encontrarás en los bosques o en la tienda, y dale la poción roja para Koume.

2 Toma un bote y dirígete a la cabaña. Desembarca y, una vez dentro del templo, cruza la puerta de la derecha tras haber luchado con los dos guardias Deku.



3 Avanza por el Laberinto Deku, evitando las Malezas, y desciende por el hueco del suelo. Compra judías y recoge algo de agua del pozo con tu práctica botella.

4 Usa las flores que encontraste junto a los guardias Deku para alcanzar un camino de tierra. Planta las judías que compraste y riégalas. Después móntate en la plataforma que aparece.



5 Una vez encima del Laberinto, cárgate las Malezas y usa los elevadores de las flores para alcanzar la entrada a la jaula del mono. Muéstrale tu Gaita para que te enseñe la Canción del Amanecer.

6 Junto a los guardias Deku hay una flor. Sube hasta la puerta y luego usa las setas naranjas para alcanzar la estatua del búho y entrar al bosque. ¡Uf!



CÓMO... pasarse el Templo Deku

Camina por las tablas hasta la plataforma central de Bosque Catarata, toca la Canción del Amanecer y accederás a la primera mazmorra de Majora...

1 Primero, cruza el abismo con el Buceo de Pétalo. Dirígete al este en la siguiente habitación y ve hasta el cofre de la izquierda. Con la llave que hay dentro abrirás la puerta de la otra habitación.



2 Empuja el bloque, avanza por el camino y vuelve a empujarlo dos veces. Prende un Bastón Deku en la esquina noroeste y enciende la otra antorcha.

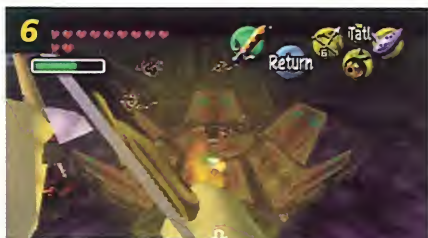
3 Repite este proceso hasta encender la antorcha de encima de la rampa, y luego salta por las plataformas para quemar la red. Enciende las cuatro antorchas al llegar arriba.



4 Sobrevuela el siguiente abismo y luego ve hasta el interruptor del siguiente cuarto. Sigue por el camino, vence a Dinofol y consigue el Arco de las Hadas. ¡Guai!



6 De vuelta en el salón grande, dispara una flecha a través de la antorcha hacia el centro de la plataforma con forma de flor que hay abajo. Esta subirá al primer piso y empezará a girar.



7 Salta a la plataforma giratoria y envía una flecha por detrás de las llamas hacia la antorcha del rincón de la habitación. Una nueva puerta se abrirá...



8 ...en el interior de esta inmensa caverna. Las flores de la izquierda te permitirán elevarte hasta la cima. Apunta desde allí una flecha al interruptor de cristal del otro lado.



9 Ahora mata a todas las Skulltulas que veas colgando del techo. Con las llamas extinguidas, puedes alcanzar la plataforma cercana al interruptor y llegar a la dorada puerta del Jefe.



Odolwa, el Guerrero Enmascarado

10 Es muy fácil de matar: colócate en una esquina de la sala y lanza una bomba en su dirección. Escóndete en la flor del centro cuando los murciélagos se acerquen.

RESUMEN



CÓMO... DAR LOS PRIMEROS PASOS

En nuestro análisis de la versión japonesa (número 32) te guiamos por la primera sección de juego. Para aquellos que se lo perdieron...

Lleva al hada amarilla a la fuente del norte, donde está la Gran Hada. Haz estallar el balón azul para poder jugar al escondite, y luego dile al chico del noreste el código que aprendas. Localiza el telescopio y mira por él a la parte superior del reloj. Luego, vende la Lágrima de la Luna a la Maleza Deku en la plaza principal. Vuela a la alta plataforma y entra en el reloj cuando sea la media noche del último día. Dispara al Skull Kid una burbuja, toma la Ocarina, toca la Canción del Tiempo y visita al Hombre de la Máscara.

64

ANÁLISIS

THE LEGEND OF ZELDA MAJORA



GO! GO!

64

33

Enero 2001

PUEBLO GORON

Aquí la **Máscara Goron** permite a Link rodar muy rápido y empujar o golpear objetos macizos.



Esta zona, cubierta por una gruesa capa de nieve y con atractivos tesoros en el fondo de lagos congelados, es la más mágica de todas. Tu principal tarea es la de descongelar al padre del Rey y hacer que te enseñe la Nana de Goron. Para ello necesitas localizar los Lentos de la Verdad y

perseguir a un fantasma flotante. Pero intenta no visitar primero los Lobos Blancos, pues en esta ocasión atacan en grupos de dos, provocando batallas no aptas para cardíacos.

LO MEJOR: La carrera Goron, tan rápida como una de *Star Wars: Episode 1 Racer* y tres veces más excitante.



- △ Destroza las bolas de nieve para recolectar vasijas mágicas.
- ◀ Si te irrita el incesante sonido de los bebés gritando, evita esta parte.

TEMPLO



Templo del Pico Nevado

El más leve resbalón en la cima de esta mazmorra te hará descender rodando cinco plantas abajo, si es que la multitud de caídas en la nieve y de monstruos helados no acaban antes contigo. Aquí encontrarás toneladas de puzzles ingeniosos, como el de las estalactitas móviles que golpean bloques de hielo.

¡MÁS ACCIÓN!

Hay un Goron encallado en una cornisa congelada. Para contentarle, tienes que agarrar un pedazo de carne en el Templo de Goron, traérselo y dárselo, manteniendo la espada enfundada durante todo el camino.

Lanza una vasija primero para alcanzar la carne.



JEFE



Goht, el Monstruo Mecánico Enmascarado

Así es, se trata de un toro mecánico gigante. Ponte tu máscara Goron, conviértete en una bola espinosa y hazle trizas el trasero. Genial.

CAPA ZORA

Recoge la **Máscara Zora** en esta área y podrás bucear por el agua sin tener que salir a respirar.



Una playa de ensueño: cuando veas el atardecer, con el sol escondiéndose bajo las brillantes aguas, no podrás evitar sonreír. Lulu, la vocalista de la banda Zora, ha perdido su voz, y debe cantar en la Ciudad del Reloj el tercer día. Tu misión será encontrar sus huevos robados antes de que cante de nuevo. Esto implica un viaje a

la cercana Fortaleza Pirata, demostrando tu sigilo frente a los atentos guardias y enfrentándote a las mujeres piratas Gerudo, tremendamente hábiles con la espada. Ten cuidado con los glóbulos ladrones de escudos, que ya conoces de *Ocarina of Time*.

LO MEJOR: Las batallas a cientos de metros bajo el agua contra serpientes enormes.



- △ Encantador. Mira los reflejos sobre el agua.
- ◀ Dale a estas serpientes marinas una oportunidad y serás su cena esta noche.

TEMPLO



Templo de la Gran Bahía

Es un poco decepcionante, por estar basado en el irritante concepto de cambiar la dirección de la caída del agua. Pero la mazmorra está llena de buenos momentos, como la revancha con el socarrón de Gekko en el Templo Deku y la pelea con el colosal ojo y las 50 burbujas saltanas.

¡MÁS ACCIÓN!

Usa el gancho lanzable en la playa para llegar hasta un frondoso bosque. Allí encontrarás un castor psicodélico, que te retará a una carrera bajo el agua a través de los flotadores. Para ganar el premio necesitas alcanzar una puntuación perfecta dos veces.



- △ Hay montones de momentos surrealistas en Majora's Mask, pero ninguno como estos castores.

JEFE



Gyorg, el Gigantesco Pez Enmascarado

Agujerea al pez con flechas y luego usa el 'Zumbido Mágico' de Link Zora (pulsa R) para apalearlo. Si no eres lo bastante rápido, te engullirá.

CAÑÓN IKANA

Encontrarás la **Máscara del Gigante** casi al final del día, y con ella Link crecerá hasta que la ciudad le quede pequeña.

TEMPLO



Templo de la Torre de Piedra

¿Recuerdas las salas invertidas del Templo del Bosque en *Ocarina of Time*? Esta mazmorra aún va más lejos, y nada tiene pies ni cabeza. Aquí estarás constantemente reflejando la luz en los espejos para abrir las puertas y evitando a los enemigos.



Aquí ocurre de todo. En el Cementerio de Ikana librarás un encarnizado combate contra un esqueleto colosal, aunque la verdadera acción está en el Pueblo de Ikana. Las momias gritonas de *Ocarina of Time* bloquean el paso hacia un laberinto bajo el pozo del pueblo (necesitarás un inventario repleto de pertrechos para

satisfacer sus necesidades) y las imponentes ruinas del Castillo Ikala están habitadas por todo tipo de guardias armados hasta los dientes. La ruta al Templo de la Torre de Piedra, un ascenso hasta la cima de una torre de cientos de metros de altura, te deja sin aliento.

LO MEJOR: Usar el reflejo del escudo para deslumbrar a los fotofóbicos esqueletos que custodian el Castillo Ikana.



△ **No puedes derrotar al esqueleto colosal? Usa tu arco.**

◁ **Dos esqueletos superdetallados, cortesía del Expansion Pak.**



¡MÁS ACCIÓN!

Un premio te aguarda si te deshaces de cuatro Poes multicolor en la casa embrujada en menos de tres minutos; pero la pelea tiene lugar en un espacio muy reducido, ¡y



△ **Los Poes ya no abundan tanto como en *Ocarina of Time*.**



JEFE



Insectos Gemelos Enmascarados Gigantes

Un par de serpientes de arena inmensamente grandes. La Máscara del Gigante te eleva lo suficiente como para darles en el cráneo y por detrás.



BUSCA Y USA

Muchas de las habilidades adicionales de Link dependen del poder de las máscaras, aunque no son los únicos ítems útiles.

¡CANTA!

La Ocarina vuelve a ser el mejor aliado de Link, pero si te pones las máscara Deku, la Goron o la Zora, verás que cada personaje tiene su propio instrumento. Ver a Link con la máscara Goron golpeando sus bongos es divertidísimo.



¡CORTA!

La espada básica cumple su cometido, pero es recomendable que la mejores. La cómica pareja de la Herrería en el Pueblo Goron hará un apaño temporal, pero si les consigues algo de polvo de oro te recompensarán con una Espada Dorada.



¡DISPARA!

Como en *Ocarina of Time*, aquí dispones de flechas de Fuego, de Hielo y de Luz. Puedes usar las de Hielo para crear plataformas temporales en el agua, o para congelar enemigos creando un bloque que puedes golpear o por el que puedes trepar.





CUANDO QUIERAS

En la versión japonesa de *Majora's Mask*, el juego sólo se podía guardar volviendo hasta El Primer Día. En la versión europea, sin embargo, las estatuas de los búhos (usadas como portales teletransportadores) sirven para salvar la partida en cualquier momento. Es una mejora notable, con la que evitarás tener que completar una inmensa mazmorra de una sola sentada.

CAMBIA ESA CARA

Las mejores máscaras del juego.



MÁSCARA DE LA GRAN HADA

Las 16 hadas dispersas en cada mazmorra son atraídas magnéticamente por esta máscara, facilitando mucho la recogida. Luego llévalas a la Gran Hada para recibir una multitud de regalos.



MÁSCARA DE BREMEN

Esta máscara puede acabar con el desánimo de Grog, el dueño del Rancho Cuco. Pulsa B para recolectar los polluelos saltarines y verás cómo se convierten en cucos.



MÁSCARA DE ROMANI

Evita que los bandidos se hagan con las provisiones del Rancho Romani y ganarás esta máscara, que te permite entrar en el local nocturno de la Ciudad del Reloj, usualmente cerrado para los menores.



MÁSCARA DEL LÍDER DEL CIRCO

La obtienes de Gorman, el que se parece a Luigi, y es una máscara increíblemente expresiva; hasta llora lágrimas reales. Muéstrasela a los Hermanos Gorman en el rancho para hacer que paren de reír.



Hay cientos de brillantes efectos de luz en *Zelda*.

Congela a los enemigos y podrás usar los bloques de hielo como plataformas.



El aspecto de la Torre de Piedra es escalofriante.



Sin la espada dorada, no podrás derrotarle.



Este es el plan: crear una digna secuela de un título de N64 que todo el mundo considera como el más grande de la historia, lograrlo en la mitad de tiempo que su predecesor, arreglárselas sin el Divino Creador del original, quien ha tenido que ocuparse de cosas más importantes y, por último, hacerlo con textos en castellano. Fácil, ¿no?

Para los virtuosos de Nintendo, esto era pan comido. *The Legend of Zelda: Majora's Mask* es espléndido. Desde el primer momento, el juego está repleto de esa magia de Nintendo que tan bien conoces, gracias a un trabajo de desarrollo magnífico en el que todo ha sido pulido, desde el movimiento de la espada de Link hasta la salpicadura del agua bajo sus pies, alcanzando la perfección absoluta. Cinco apresurados minutos

jugando a *Majora's Mask* fácilmente se convierten en dos, tres o cuatro horas completamente absorbidos en una fusión perfecta de aventura, plataformas, luchas e incluso carreras. Aunque *Majora's Mask* no alcance a sobrepasar el innovador placer de *Ocarina of Time*, se le acerca más de lo que nadie soñó nunca.

En tu camino por detener el lento descenso de la luna sobre la Ciudad del Reloj y sus habitantes, descubrirás algunos elementos argumentales de *Ocarina of Time*. *Majora's Mask* cuenta una apasionante historia de pérdidas, arrepentimiento y congoja, de madres que reencuentran hijos perdidos, de espíritus errantes que claman por el descanso de su alma y de la lealtad de los guardias del pueblo, que mantienen su puesto a pesar del miedo, mientras ven que la luna cubre el cielo. Sentirás afecto por la gente que encuentres, en especial porque la rutina de los habitantes de la Ciudad del Reloj durante los tres días, así como la interacción con ellos, los hace mucho más reales que sus estáticos y repetitivos colegas de los RGP rivales.

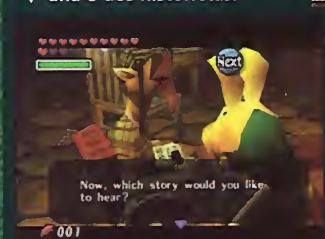
Sin embargo, la sustancia del juego es aún más impresionante. La cámara, los controles, la pionera ausencia de un botón para saltar... todo funciona a las mil maravillas. Y si eso era lo que se podía esperar del motor de juego que soportara *Ocarina of Time*, lo que no habíamos sospechado con *Majora's Mask* era que tuviera un mundo tan grande, repleto de acción y lleno de sorpresas como el Hyrule original. En un momento dado estás charlando con un carpintero del pueblo y, al

EL FIN SE ACERCA

Tras completar las cuatro mazmorras tendrás en tu poder las cuatro máscaras necesarias para convocar a los ancestros de Hyrule, disolver las nefastas intenciones de Skull Kid y detener el descenso de la luna. Pero la pantalla de créditos aún está lejos, como ya imaginarás. El demonio dentro de la Máscara de Majora toma otra vida por su cuenta, y tú serás arrastrado hasta la misma luna para recorrer la última mazmorra. A partir de aquí puedes tomar dos rutas diferentes hasta el final, y la más difícil de ellas es, quizá, el segmento más inolvidable de un juego de *Zelda* desde que la versión original para NES hiciera su entrada triunfal.



La abuela puede hacer pasar el tiempo rápidamente con una o dos historietas.



Eso es un muñeco de Link, usado para resolver un par de puzzles.

Si señor, hay que acabar hasta con la última de estas burbujas.



Un uso adecuado del escudo es fundamental

Un relajante paseo por la playa con Epona. Encantador.



Un ejemplo de las raras compañías que frecuenta Link.

Activa las Lentes de la Verdad para que ocurran cosas magníficas, como ésta.



Un impecable sistema de atajos en Majora's Mask evita que tengas que pasar por el mismo sitio una y otra vez.



siguiente, estás dando caza a un colosal toro mecánico en una arena congelada del tamaño de un estadio, con bombas y estalactitas explotando junto a tus oídos. Cada esquina que doblas, cada puerta que cruzas, cada ítem que encuentras trae consigo algo ingenioso, mágico o totalmente increíble.

Y la emoción va en aumento a medida que cruzas las maravillosas mazmorras. Darás saltos de alegría cada vez que Link encuentre un nuevo tipo de bomba, una flecha de luz o algún otro juguete en los

Ante todo esto, el aspecto ya no importa; pero el caso es que *Majora's Mask* puede llegar a ser también el juego más hermoso de N64. Encontrarás campos, resplandecientes montañas nevadas y brillantes riachuelos, como en la primera entrega; sólo que, esta vez, el Expansion Pak multiplica lo que puedes ver, por lo que *Majora's Mask* está repleto de dragones del tamaño de jefes, imponentes bandadas de murciélagos y hordas de lagartos armados con espadas. Y una vez más, el motor de Zelda muestra su capacidad para bañar el

dos segundos de camino hasta un subjuego de tiro al blanco, hasta un reto de cacería de arañas, hasta una caverna secreta llena de tesoros o hasta uno de los cientos de hadas, piezas de corazón, monedas, máscaras o demás ítems que te imploran que los recojas. Además, experimentando con tu inventario repleto de armas y artilugios, abrirás nuevas puertas, y con ellas, nuevas áreas, sin que hubieras llegado a sospechar de su existencia.

A pesar de todo, *Majora's Mask* también tiene sus pegs. Aunque es inmenso, no logra superar a *Ocarina of Time*. Zona a zona, mazmorra a mazmorra, el original de Shigeru resulta ligeramente mejor, y la familiaridad con los puzzles de Zelda te llevará a superar muchas partes de un tirón. Y tras el esplendor de la pelea final contra Ganondorf en *Ocarina of Time*, el último combate de *Majora's Mask* es un relativo desencanto.

Pero estos problemas son aplastados fácilmente por el avasallador fulgor de *Majora's Mask* visto en su totalidad. Cuando hicimos un primer análisis de la versión japonesa, le otorgamos al juego nada más y nada menos que un 97.

Pues bien, después de volver a jugarla y teniendo en cuenta que Nintendo la ha lanzado con los textos totalmente en castellano (¡bravo!), no nos ha quedado otra opción que subir esa notaza un punto. Muchos dudaban de *Majora's Mask* debido a la larga sombra de *Ocarina of Time*, pero esta nueva entrega brilla con igual intensidad.

escenario con los cambios de luz que van de la noche al día, presentando nubes rojizas cuando cae la tarde sobre el dorado océano de Capa Zora y un resplandor azulado sobre los témpanos de hielo de la Llanura Goron cuando llega la noche. Es realmente turbador.

Por desgracia, *Majora's Mask* se acaba, aunque el reto se extiende más allá del encuentro con el último jefe. Estés donde estés del inmenso mapa, nunca hay más de



VEREDICTO

Muchos dudaban de Majora's Mask debido a la larga sombra de Ocarina of Time, pero esta nueva entrega brilla con igual intensidad.

cofres dorados, tendrás el alma en vilo cuanto esquives y apuñales un dinosaurio con la ayuda del aún revolucionario gatillo Z, y te maravillarás con el ingenio de los programadores del juego cuando las pistas indirectas te lleven hasta los puzzles y sus mágicas soluciones. Algunas plataformas y superficies sólo pueden alcanzarse dejándose deliberadamente atrapar y lanzar por un enemigo; las flechas de hielo crean plataformas congeladas temporales cuando las disparas contra el agua... Sólo el propio antecesor de *Majora's Mask* puede despertar la sensación de triunfo que te embarga al resolver unos rompecabezas tan brillantes.

sus más y sus menos



- Sistema de juego impecable.
- Las más apasionantes y divertidas peleas, puzzles y charlas.
- Lejos de ser pan comido.
- En torno a las 50 horas de juego.
- Está en castellano.



- Muy similar a *Ocarina of Time*.
- No tiene juego de pesca.

Si esto te gusta...

The Legend of Zelda

Nintendo

M64/12, 99%

El mejor videojuego de todos los tiempos.



10 GRÁFICOS

Chillones en ocasiones, pero estás ante un mundo vivo y real en tu N64.

10 SONIDO

Melodías absorbentes y espectaculares efectos. Te recomendamos cascos o una tele con Surround.

10 TECNOLOGÍA

Sólo Nintendo podía lograr que un juego tan grande, complejo y bello funcionara tan bien.

9 DURABILIDAD

Unas 25 horas para terminar la tarea principal, y otras 25 para concluirlo todo.

VEREDICTO

Una secuela espléndida y magníficamente lograda. Está a un pelo de la perfección. Cómpralo. Ya.

98

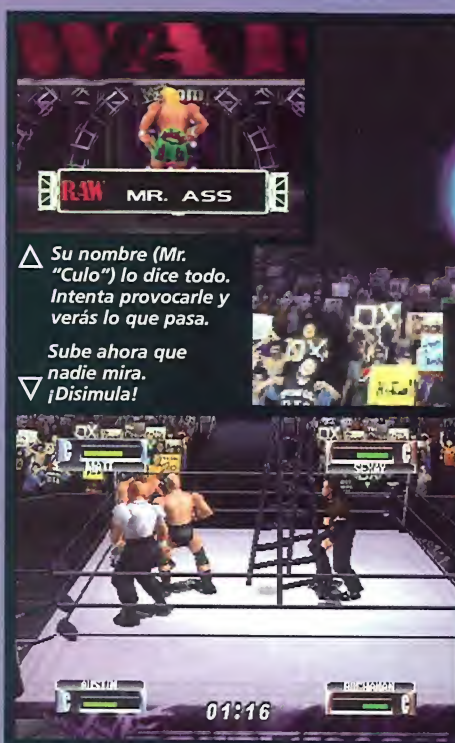


PRECEDENTES EN 64

En nuestro número 34 comprobamos el estado muscular de los luchadores de No Mercy.

LA MESITA

Se ha hablado mucho de la mesa del comentarista que hay junto al cuadrilátero y hoy estamos en condiciones de afirmar que tal mesa existe y se encuentra al sur del ring. Ya sabes: puedes subirla encima de un salto, empujar a quien la ocupe o lanzar a alguien contra ella. Lástima que no puedas romperla sobre la cabeza o contra las costillas de tu contrincante...



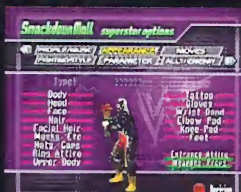
△ Su nombre (Mr. "Culo") lo dice todo. Intenta provocarle y verás lo que pasa.

Sube ahora que nadie mira. ¡Disimula!

▽ No, no está levitando. Ha saltado para atacarte... como no espabilas.



▷ Crea a tu luchador y gánate al público... o no.



Single Play championship

Chapter 3
300
+ 300
W\$ 600

Continue

△ Da pena ver lo poco que cobran.

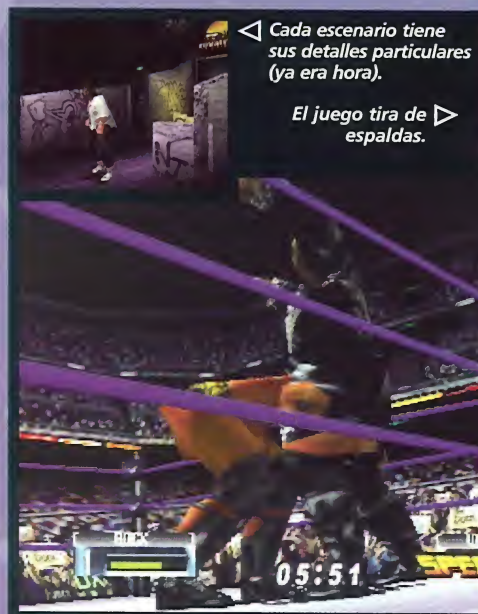
▽ ¡Vaya con el cachas! ¿Sube al ring en vaqueros?

Superstar Select



WWF NO

● ¡Todo el mundo al ring!



△ Cada escenario tiene sus detalles particulares (ya era hora).

▷ El juego tira de espaldas.



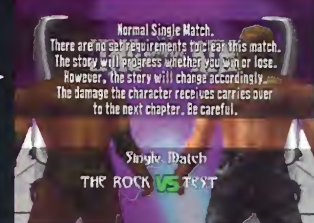
△ Lo siento, yo no quería... ¿Te has hecho daño?

△ Nuestro árbitro hace la vista gorda.

△ Según el movimiento que hagas, la cámara lo repetirá.

▷ Si quieres triunfar en el juego debes respetar las normas.

△ Lo mejor son las peleas a cuatro bandas.



Normal Single Match.
There are no save requirements for this match. The story will progress whether you win or lose. However, the story will change accordingly. The damage the character receives carries over to the next chapter. Be careful.

Single Match

THE ROCK VS. TITUS

LA FICHA

WWF NO MERCY

DE:	THQ
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1-4
CONTROLLER PAK:	35 pág. ✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✓
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✓
TRANSFER PAK:	✓
DISPONIBLE:	Sí
Precio no disponible	

VAMOS DE EXCURSIÓN

Cada escenario tiene lugares por los que perderse un rato. Aquí te mostramos unos cuantos.

ENTRADA

No es especialmente interesante, pero si arrastras a tu contrincante fuera de la zona de combate podrás atizarle donde normalmente haces tus poses. Cada escenario tiene el suyo.



PASILLO

Aquí tienes a dos que juegan al pilla-pilla. Tendrás acceso a varios rincones y te topará con objetos que pueden resultarte útiles.



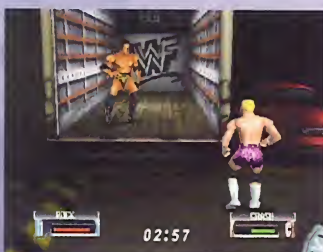
BAR

Reconforta ver que las superestrellas llevan una vida sana. Nos encantó el numerito sobre la mesa de billar, aunque las mallas de licra son un poco horreras, la verdad.



APARCAMIENTO

Este sitio es enorme; esperemos que no te pierdas. ¡Anda, mira donde se ha colocado ése! Ahí no hay escapatoria posible. ¡Ya es nuestro!



VESTUARIOS

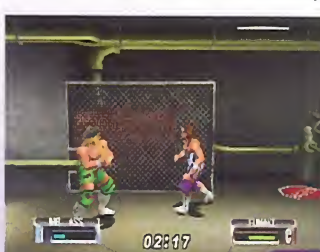
Olor a tigre, mallas sudadas... pero ése no es el mayor peligro al que te enfrentas. Por la imagen, aquí se va a armar la gorda. La cosa se pone fea.



SALA DE CALDERAS

¿Puedes imaginar algo más horrible que lanzar a tu enemigo contra tuberías que hierven?

Aquí puede ocurrir de todo; pero no llegarás a quemarle. Ya sería demasiado.



MERCY



64 ANÁLISIS
WWF NO MERCY



△ El Ladder Match es más violento de lo que parece.

▽ ¡Cielos! ¡Qué modales! ¿Y el otro qué mira?



Ya estamos otra vez: ha llegado otra nueva entrega de un juego de wrestling. Los intentos previos han sido un poco como una lotería, pero *WWF Wrestlemania 2000* de THQ ganó el cinturón y el título cuando llegó arrasando las pasadas navidades.

Es por eso que estábamos ansiosos por ver cómo había quedado su sucesor, *WWF No Mercy*; babeábamos ante la perspectiva de los Ladder Match, las peleas fuera de la zona de combate y todas las novedades que prometían elevar la experiencia wrestlingera hasta cotas insospechadas.

Los desarrolladores Aki/Asmik han dado con una combinación muy vendible. Los controles resultarán familiares a los fans de un deporte tan noble como el wrestling (y sabemos que sois unos cuantos), puesto que las modificaciones son mínimas. Sólo hay un par de arreglillos.

Descubrirás nuevos movimientos, nuevos luchadores (incluyendo a Tazz, Rikishi, Kurt Angle y otros) y gráficos muy pulidos, pero para ser sinceros *No Mercy* conserva los problemas de modelado de

personajes y la floja detección de colisiones que caracterizaron anteriores entregas.

El público continúa en sus insolentes 2D, con una animación —por llamarlo así— muy rudimentaria. Y sí, todavía puedes ser vapuleado durante minuto y medio sin tener la más mínima ocasión de defenderte ni moverte. Se trata de problemillas que a todos os sonarán, solucionables únicamente con una buena revisión del sistema (¿alguien ha dicho Gamecube?).

Pero también hay que contar que se le han añadido muchas cosas. El Ladder Match nos trae los mejores recuerdos de aquellas payasadas del Cage Match. Llévate la escalera al ring, rómpela a tu oponente y luego trepa para conseguir el cinturón. Lo mejor aquí es tumbar la escalera de mano justo cuando tu contrincante está trepando por ella; le



GO!
GO!



Enero 2001

64

39

LA SANGRE AL RÍO

Cada dos meses, nuestro ilustre Doctor Vainilla es asediado por decenas de entusiastas sedientos de sangre. No, no son vampiros. Tampoco necesitan una transfusión, simplemente se preguntan por qué en *Wrestlemania* no llega la sangre al río. Ahora nos tememos un aluvión de cartas preguntando lo mismo sobre *No Mercy*. ¿Qué os vamos a decir? La ausencia de sangre es un tema europeo, puesto que en los Estados Unidos es algo que se tolera; pero por otro lado se trata del país que provocó la retirada de mapeado de caras de PD... No hay quien los entienda, la verdad.



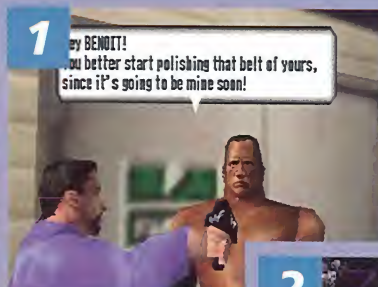
¿Y QUÉ MÁS?

Pues hay bastantes cosas más que descubrir en el *Smackdown* Mall; y es que el manual dice que hay muchas cosas ocultas. Los desarrolladores Aki/Asmik son conocidos por su afán de añadir secretos extra. En *Wrestlemania* tenías que completar ciertos escenarios con un personaje concreto para abrir un montón de sorpresas. Ahora, para descubrir qué es lo que tienes que hacer en *No Mercy* tendrás que echar un vistazo a este menú.



¡TODO UN ESPECTÁCULO!

¿Qué? ¿Todavía no sabes de qué va esto? Entonces sigue nuestras explicaciones.



1 **¡Hey BENNET!**
You better start polishing that belt of yours, since it's going to be mine soon!

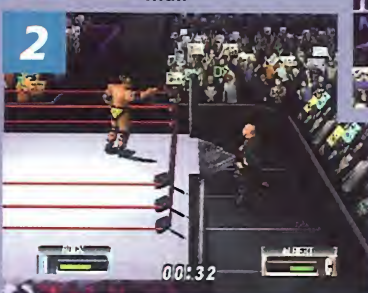
2 El primero en subir al ring es Albert. Nos lo merendamos en un pis plas y se va del todo humillado. Si hubiéramos perdido, el argumento se nos habría puesto muy mal.



3 **ROCK, come on out!**
You're after the IC championship?

4 Crash empieza vacilándonos, y lo retamos a un combate Hardcore. Si queremos continuar, tenemos que ganar. El cubo de basura nos dará la victoria. ¿Duele?

1 El campeonato por el cinturón intercontinental ha empezado y nosotros hemos decidido intentarlo con el luchador más popular: The Rock. Para empezar, unas declaraciones a la prensa nunca están de más.



3 La siguiente en subir es Chyna. También la echamos del ring, pero pasados los tres minutos reglamentarios, por lo que cuenta como una derrota. ¡Maldita normativa!



das un buen viaje. Es una jugarreta divertida, pero te vas a divertir todavía más cuando la lies entre bambalinas, peleándote hasta en el aparcamiento.

Y ahora que hemos tocado el tema, es justo aquí donde *No Mercy* destaca. Selecciona las reglas Hardcore y podrás sacar a tu oponente fuera de la zona del ring y enzarzaros en una pelea que os lleve por los bastidores, donde daréis con varias salas. Cada escenario tiene distintas áreas que explorar, todas repletas de trastos que puedes usar como armas (papeleras, micrófonos, sillas e incluso un

ramo de rosas). Cuando sueltas o lanzas una de estas armas, no desaparecen. Puedes volver a recogerlas o buscar otra

El sistema de competición por cinturones también ha sido objeto de una cuidada revisión. Esta vez, en lugar de participar

TECNOLOGÍA

Selecciona las reglas Hardcore y podrás pelearte fuera del ring, donde darás con varias salas.

nueva. Nosotros nos hemos llevado al ring cuatro armas y dos escalerillas, todo de una sola vez.

simplemente en una serie de combates sin ton ni son, formarás parte de un argumento bien presentado, con dramas e intrigas.



No tendrás que forzar la vista para ver a los luchadores. La cámara es de primera.

Con un modelito así nosotros también posaríamos.

¡Vaya gráficos!

Estos dos son tal para cual.

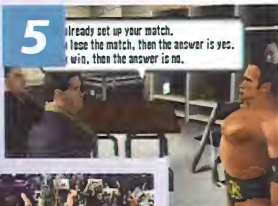
Caras nuevas, los mismos hombros mal acabados.

Christian dice que necesita un respiro. Que se relaje.

Esto es parte de una de las secuencias de entrada.

DE COMPRAS

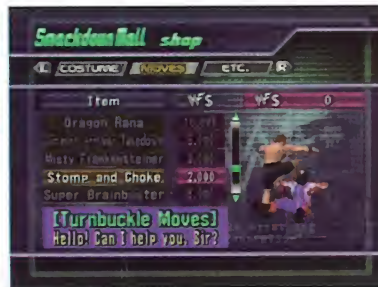
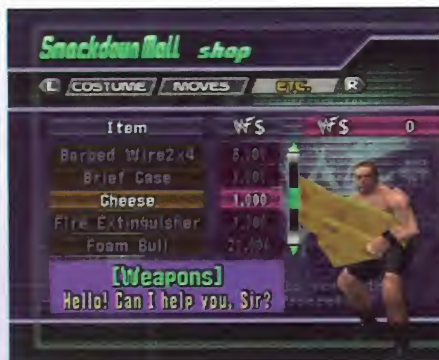
5 Viscera nos sujeta y Test hace lo mismo. Los MacMahons nos proponen un trato sucio pero les decimos que no. Creo que la hemos pifiado...



6 Pues resulta que no. ¡Vamos directos al título! El único

obstáculo son los dos MacMahons... a la vez. Termina aquí nuestra singladura wrestlinguera.

El Smackdown Mall es el sitio donde puedes comprar de todo, pero ¡hay que ver qué precios! Empuñar un arma envuelta en alambre te costará 1.000WWF, y ten en cuenta que por ganar un combate en un escenario normal te dan 300WWF. Conseguirlo todo va a llevarte más tiempo del que crees, pero hay tantas cosas interesantes que vale la pena ir a por ellas; como por ejemplo el movimiento "Fregadero de cocina" o el ring Backlash. También hay objetos que recuerdan las aficiones de Rare. Piénsatelo.

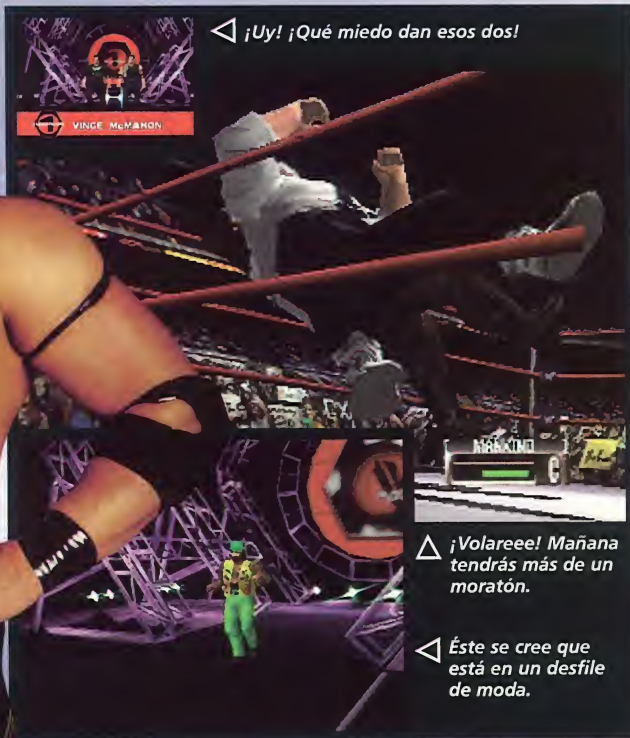
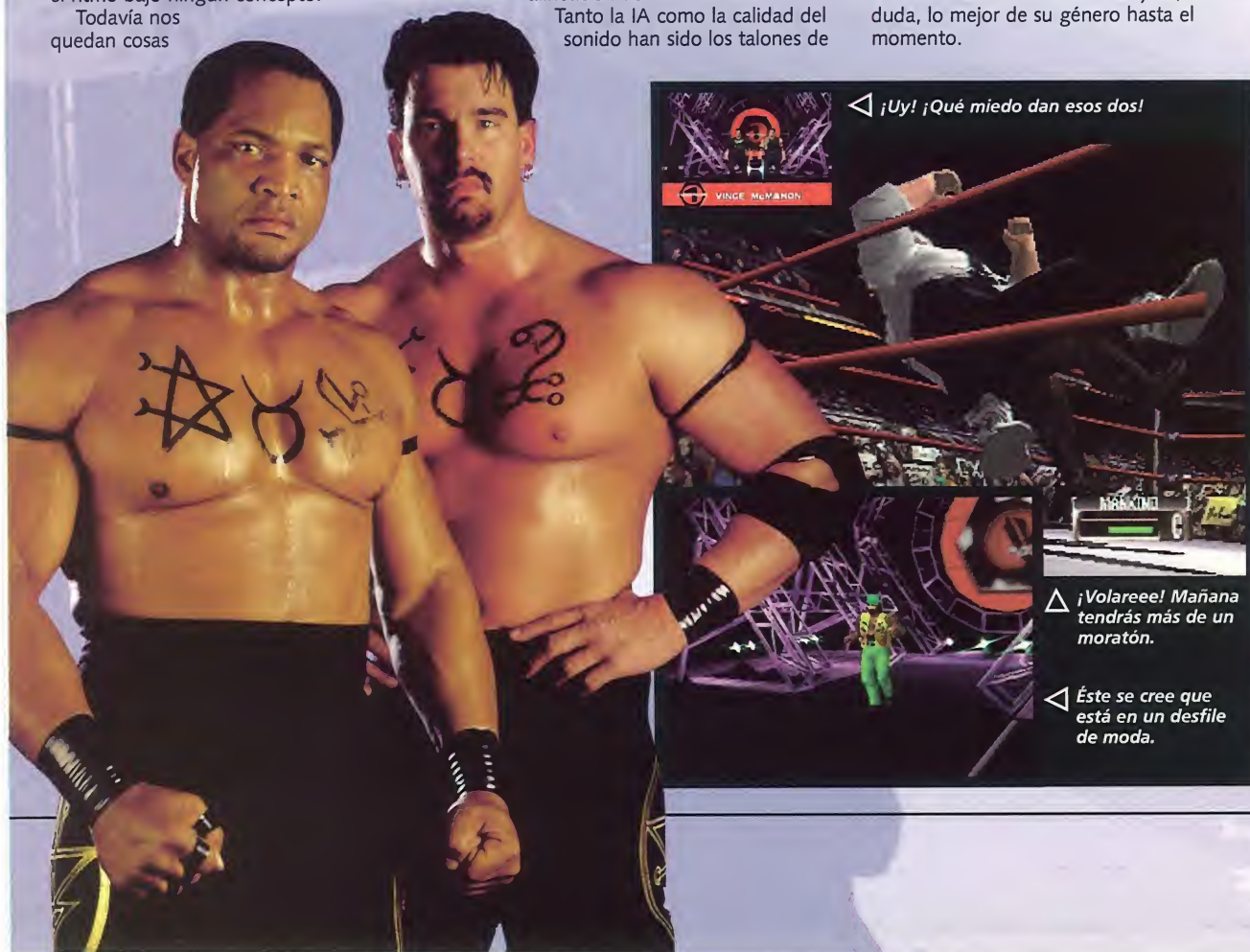


◀ Increíble pero cierto: Eso de ahí es un queso.

que comentar. Por un lado, la inclusión del "Smackdown Mall" (Ver el recuadro superior) y por otro la opción "Crea a tu luchador", corregida y aumentada con más movimientos, armas y más variedad de vestuario. No es que haya muchas más opciones con las que jugar que en Wrestlemania, pero con esto y el Mall podrás recrear al luchador que quieras; contando con la remota posibilidad de que no esté incluido en la extensísima alineación de luchadores.

Tanto la IA como la calidad del sonido han sido los talones de

Aquiles del género en el pasado, pero parece que se ha trabajado mucho en ello. Los combates no son fáciles y todos los luchadores están equilibrados en cuanto a nivel, con lo cual el cinturón va a estar muy disputado. En lo referente al sonido, ¡hasta la música suena mejor! Total, que los de Aki/Asmik han trabajado mucho y muy bien. Más de uno nos temíamos la típica secuela que promete mucho pero luego decepciona, y por suerte no ha sido así. Para nada. WWF No Mercy es, sin duda, lo mejor de su género hasta el momento.



◀ ¡Uy! ¡Qué miedo dan esos dos!

◀ ¡Volareee! Mañana tendrás más de un moratón.

◀ Éste se cree que está en un desfile de moda.

sus más y sus menos



- Muchas cosas nuevas.
- El sonido ha mejorado, y la IA, y el "Crea a tu luchador"...
- No dejarás de jugar.



- Es un juego de wrestling.
- Manejo lento y tosco.
- La detección de colisiones no es perfecta.

Si esto te gusta...

WWF Wrestlemania 2000
THQ
M64/25, 90%
El mejor antes de que llegara No Mercy.



8 GRÁFICOS

Mejores que los de Wrestlemania, pero sin llegar a ser espectaculares.

9 SONIDO

Aceptable y bien comprimido en el cartucho.

9 TECNOLOGÍA

Dudamos que quepan más cosas. Han solucionado algunos problemas de juegos anteriores.

9 DURABILIDAD

Contrastada. Los escenarios rejugables y el multijugador le dan cuerda para rato.

VEREDICTO

Tres hurras por Proein por producir, una vez más, el mejor juego del género. Hasta los más reacios deberían probar.

92%

PRECEDENTES EN 64

Le echamos un vistazo a las aventuras de Donald en el número anterior...

¡ESE TEMPERAMENTO!

Como habrás leído en nuestro número anterior, Ubi Soft presumía de que su 'sistema de humor' reflejaría cómo el temperamento del irascible Donald afectaría a la partida. Después de jugar a Quack Attack hasta la saciedad, estábamos desconcertados: ¿a qué se referían? Si Donald recibe un golpe, se enfada y agita los brazos en el aire y... y eso es todo.



△ Hay que saltar y recoger cositas... para variar.

▽ Las escenas animadas están muy bien.



I CAN HEAR MERLOCK FROM WHERE I'M STANDING.

¿Y LOS PANTALONES, DONALD?

Una vez has dado con todos los juguetes de tus sobrinitos y has superado el modo chase, tu archi-rival te reta a volver a pasar los niveles en modo contrarreloj. Como premio, si terminas el nivel en el tiempo previsto, te cambiarán el traje.

Ese pato pedante de ahí es tu archi-rival. Te reta al principio y al final de cada nivel.



THEN I'LL GIVE YOU SOMETHING WORTH RUNNING FOR.



▽ Empiezas con el traje de marinero original.



◁ Si superas los retos, podrás lucir esos modelitos de ahí arriba.

DONALD QUACK ATTACK

Más vale pato en mano...

LA FICHA

DONALD DUCK: QUACK ATTACK

DE:	Ubi Soft
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1
CONTROLLER PAK:	1 pág. ✓
MEMORIA EN CARTUCHO:	✗
PASSWORD:	✗
EXPANSION PAK:	✗
RUMBLE PAK:	✗
TRANSFER PAK:	✗

DISPONIBLE:

Sí

9.995 pesetas

En la vida cotidiana hay cosas fastidiosas e inevitables, como el empeño de tu madre en pasar el aspirador por tu habitación un sábado por la mañana, el típico amigo pesado que siempre elige Oddjob en *GoldenEye* y las licencias Disney que se desaprovechan.

En realidad nadie esperaba que *Donald Duck* viniera repleto de novedades o con una jugabilidad innovadora. Pero así es. Lo que esperábamos era un plataformas 2D del montón con un escenario pseudo-3D que tomara prestados elementos de todos los otros plataformas que existen; y eso es exactamente lo que hay, aunque para ser sinceros, tampoco nos molesta mucho.

A pesar de que *Donald Duck* representa todo aquello que aborrecemos

aquí en la redacción, nos resulta difícil ser duros con él. Verás, *Donald Duck* no pretende ser algo que no es. Es un plataformas simple y a mucha honra. Todo lo que hace, lo hace bien. Los gráficos, aunque no sean impresionantes, son los que corresponden a un juego Disney; un ejemplo excelente es *Duckburg*, con sus tuberías torcidas y su arquitectura estilizada. El sonido se adapta perfectamente a la acción, con efectos puntuales bastante buenos y con voces de actores en las escenas animadas.

En cuanto a la jugabilidad, la cosa funciona. Consiste en el típico juego de saltar y recoger cosas: 100 estrellas te dan una vida pero hay más items que recoger. Por ejemplo, conseguir todos los juguetes de tus sobrinitos te dará acceso al nivel Chase, en el que osos, coches y manos espeluznantes te perseguirán por todas las

pistas de obstáculos. También deberás localizar los cuatro pedazos de tarta de jefe, uno en cada escenario, y así podrás enfrentarte al enemigo de final de nivel y seguir avanzando.

Durante todo el juego experimentarás aquella sensación de "yo esto ya lo he vivido" y será verdad puesto que copia bastante. Los jugadores más experimentados se ventilarán este juego en un par de días, pero no está pensado para ellos, precisamente, y si uno lo tiene en cuenta entonces *Quack Attack* es una aventura Disney de lo más competente, bien acabada y desafiante pero no hasta el punto de rozar la frustración. Si tienes más de diez años, mejor que lo alquiles y ya está; pero si te regalan tu primera Nintendo estas navidades, préstale atención al juego, porque seguro que te diviertes.

¡CORRE DONALD, CORRE!

Para romper un poco con la línea plataformas, los desarrolladores han incluido una sección persecutoria al estilo *Crash Bandicoot* en cada zona. A veces puede resultar muy complicada y acabarás de los nervios mientras intentas esquivar los obstáculos. ¡No está nada mal!



△ Al final de cada nivel tienes que huir de los más variados -y veloces- enemigos.

△ El nivel de la mansión tenebrosa es de los más difíciles.



sus más y sus menos



- Excelentes escenarios Disney.
- Personajes con voces.
- Grandes jefes y buenos niveles de persecución.



- Demasiado fácil.
- Poca variedad.
- Está todo muy visto.

Si esto te gusta...

Yoshi's Story
Nintendo
M64/4, 86%

Un plataformas en 2D con aspecto retro. Ideal para los más peques.



8 GRÁFICOS

Disney hasta la médula, buena animación y cantidad de escenarios.

7 SONIDO

Los personajes tienen su propia voz y los efectos son buenos.

6 TECNOLOGÍA

No es exactamente 3D. No se lo han puesto muy difícil a tu N64.

6 DURABILIDAD

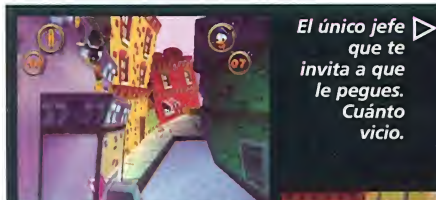
Poca. La mayoría de los jugadores se lo ventilarán en dos días.

VEREDICTO

Una plataformas competente al que le falta originalidad y desafío. Para los más jovencitos.

80%

DUCK



El único jefe que te invita a que le pegues. Cuanto vicio.

△ La ciudad está muy bien hecha.

△ Las animaciones en DD son excelentes.



La perspectiva hace que los saltos de precisión sean complicados.

△ Cierra la boca Donald, no te vaya a entrar una mosca.



Un pato con camisa hawaiana perseguido por un pollo gigante. De lo más normal.

△ Este tipo te mira mal. ¡Sal por patas!



PRECEDENTES EN 64 Busca, pero no encontrarás precedentes de las aventuras del gato y el ratón.



COMPÁÑEROS DE JUEGO

Otra característica que separa a este juego de *Super Smash Bros* es la ausencia de un multijugador para cuatro. Sí que cuenta, no obstante, con una opción para dos jugadores, aunque es demasiado parecida al modo individual, sólo que con la satisfacción de derrotar a alguien del que después te puedes mofar.



△ Jerry: pequeño pero matón.



Los niveles tienen muy buen aspecto. Seguro que te suenan de la serie.



△ ¡Buen golpe! Mira cómo sale disparado...

△ A veces un gato necesita más de siete vidas.



Hay muchos ítems diferentes esparcidos que puedes usar.



△ Cada nivel tiene sus peligros.

△ Jerry huye ante un Tom montado en cólera.

TOM & JERRY FISTS OF FU

El juego del gato y el ratón.

LA FICHA

DE:	Ubi Soft
TAMAÑO:	128Mbit
JUGADORES:	1/2
CONTROLLER PAK:	X
CARTRIDGE SAVE:	X
PASSWORD:	X
EXPANSION PAK:	X
RUMBLE PAK:	X
TRANSFER PAK:	X
DISPONIBLE:	15 diciembre
	9.995 pesetas

Hasta ahora, poco era lo que sabíamos del nuevo título de Ubi Soft *Tom & Jerry*, excepto que, a diferencia de lo que se podía pensar, no se trataba de un plataformas común, sino de un beat 'em up al más puro estilo *Super Smash Bros*. ¡Vaya! Por fin puedes decidir si prefieres que siempre gane el ratón o que la historia haga, por una vez, justicia al encantador minino.

Cuando uno piensa en juegos de lucha, enseguida le vienen a la cabeza cosas como ataques especiales y un multijugador frenético, tal y como nos mostró en su momento el juego de Nintendo. Sin embargo, las peleas que nos presenta *Tom & Jerry* son muy diferentes, y recuerdan más a las trifulcas a las que pueden someterse estos animalitos en la

vida real. Aquí, por tanto, no encontrarás ataques especiales. En lugar de eso, los desarrolladores New Kid Co. han optado por las peleas básicas, consistentes en aporrear botones como un loco para conseguir los mejores combos: puñetazo-puñetazo-patada...

des arrojárselos a tu oponente o bien blandirlos como un arma y darle una paliza tremenda.

Estos objetos son una parte fundamental de las peleas, pues los movimientos no son nada especial y se limitan a los golpes básicos, que puedes ejecutar

VEREDICTO

Los combates de Tom & Jerry son ideales para descargar adrenalina aporreando el mando sin parar.

A lo largo de los escenarios se han esparcido varios objetos que debes recoger, y que van desde sillas hasta tomates, pasando por sartenes y comederos para pájaros. Una vez te haces con ellos, pue-

tanto en el suelo como en el aire. De esta forma, la mejor estrategia se convierte en avanzar por el escenario, en una carrera a la desesperada contra tu oponente para ver quién llega primero a los ítems reco-

RESUMIENDO...

Hagan sus apuestas, va a comenzar una pelea muy dura entre Tom y ese perrito...



RY RRY



ESTA CASA ES UNA RUINA

Cada escenario te permite atacar a tu enemigo con un sinfín de objetos. Y no sólo eso, en cada arena hay peligros ocultos que pueden darte una sorpresa. De la misma forma que en la serie de dibujos, asistirás a escenas que te harán reír, tales como el pobre Jerry corriendo con el trasero al rojo vivo... ¡Pobrecillo!



△ Tom pilla por partida doble: primero un panal de abejas y, más tarde, una tubería rota.

sus más y sus menos



- Están tus personajes favoritos.
- Ideal para los más pequeños.



- Jugabilidad repetitiva.
- No hay movimientos especiales.
- No tiene multijugador para cuatro.

Si esto te gusta...

Super Smash Bros
Nintendo
M64/25, 90%
El perfecto ejemplo de un multijugador de este tipo. Esencial.



7 GRÁFICOS

Todos los personajes están muy logrados, al igual que los escenarios.

6 SONIDO

El sonido de los golpes no está mal, aunque no es el de la serie.

6 TECNOLOGÍA

El sistema de juego es básico, pero resulta.

6 DURABILIDAD

Depende de tu pasión por los personajes y las peleas simples.

VEREDICTO

Peleas frenéticas y divertidas, aunque ofrece poca variedad como para convertirse en un nuevo Smash Bros.

75%

gibles, se hace con uno y le atiza al otro en la cabeza.

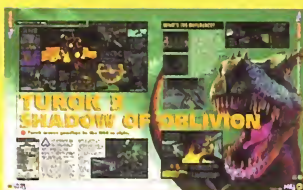
El apartado gráfico no está nada mal. Los ocho personajes están muy bien hechos y bastante bien animados, mientras que los escenarios (la cocina, el patio) son muy parecidos a los que puedes recordar de la serie de dibujos animados. De hecho, puedes apreciarlo en las capturas que acompañan estas líneas. Quizá la mayor pega del título es que, una vez dominas la táctica para vencer a tu adversario, puedes repetirla tantas veces como quieras para acabar victorioso. Si tenemos que escoger, nos quedamos con las peleas de Mario y Cia. en *Super Smash Bros*, aunque los combates de *Tom & Jerry* son ideales para descargar adrenalina aporreando el mando sin parar.

CÓMO...**Llevar a tus oponentes
a la extinción en**

TUROK 3

**Conviértete en el monarca de
las batallas multijugador...**

LO QUE DIJIMOS



Analizamos Turok 3: Shadow of Oblivion en el número 34 y ésta fue nuestra conclusión:

"Una mezcla de momentos brillantes y tenues. Genial como juego separado, aunque pierde enteros si se compara con PD."

86

A sí que ya te has cruzado con las hordas de mutantes en Oblivion, has construido el distorsionador espacio-temporal PCG y crees que le podrías dar a Turok un par de lecciones sobre cómo machacar saurios, ¿correcto?

Bien, entonces, ¿ahora qué? ¿Qué tal invitar a tus amigos, darles a conocer algo de la extraña tecnología alienígena y hacerlos puré? Seguro que te apetece, y nosotros te vamos a mostrar la mejor manera de hacerlo. Prepara las garras, es la hora del deathmatch...

LAS 10 MEJORES ARENAS

Hay camiones enteros de arenas para pelearse, pero algunas son sencillamente excepcionales. Aquí tienes los diez campos de batalla que más nos gustan.

10 Tier Drop

Está lleno de corredores y niveles en los que preparar emboscadas, así como de áreas abiertas de batalla. Es genial para sorprender a tu amigo con un perdigón en la parte trasera de la cabeza.

Ideal para:
Último Hombre en Pie



9 Humper

Es fácil aprenderse, y tiene algunas zonas de agua muy interesantes para el sigilo. La simetría de los niveles se presta muy bien para los enfrentamientos por equipos en el juego.

Ideal para:
Captura la Bandera



8 Perfect Circle

Este nivel es perfecto para batallas abiertas, con corredores y rampas perfectas para ataques sorpresa. También es una arena perfecta para las inolvidables matanzas de todos contra todos.

Ideal para:
Arsenal de Guerra



7 ICU

Nos gusta su diseño sencillo, lleno de pequeños agujeros por los que puedes controlar visualmente al personal. Los pozos de cieno son realmente un toque maravilloso, y resultan perfectos para maniobras de evasión.

Ideal para:
Atrapa al mono



6 Springboard

Plataformas propulsoras, ascensores, rincones y recovecos como para parar un tren, hacen de éste un sitio difícil para disparar. Se requiere mucha habilidad para triunfar aquí (¡y mucha suerte también!).

Ideal para:
Atrapa al mono



5 Jump for It

Excelente para batallas abiertas, con amplias arenas y múltiples niveles y pozos, aunque también es propicio para practicar tu sigilo. No faltarán las matanzas colectivas.

Ideal para:
Equipos por colores



4 Basin

Otro campo ideal para la carnicería por equipos; tiene un gran pozo dentro del área principal del que salen cuatro cavernas en las cuales puedes acechar a tu presa. Un clásico.

Ideal para:
Captura la Bandera



3 Shipping and Receiving

El ambiente claustrofóbico de este nivel lo hace genial para combates frenéticos a corta distancia. Ideal para batallas duras y tácticas sin explosivos.

Ideal para:
Flecha Dorada



2 Catwalks

Una arena fantástica, de impresionante estructura central, con corredores externos y delgadas pasarelas entrecruzadas de regalo. Uno de los mejores.

Ideal para:
Maestro de Armas



1 Watervator

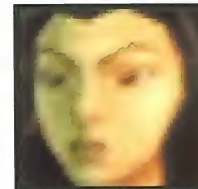
Verdaderamente inspirado. Idóneo para batallas abiertas y persecuciones, con una encantadora catarata en el centro para que los jugadores naden un poco. Sin lugar a dudas la arena que más usamos, y nuestra favorita.

Ideal para:
Sangriento



PERSONAJES DIFERENTES CON ATAQUES DIFERENTES

A diferencia de Turok: Dinosaur Hunter y de Turok 2, el personaje que eliges para jugar en Oblivion no se diferencia mucho del que tienes en el multijugador. De hecho, lo único que los distingue son las armas que llevan. A continuación, te indicamos las armas que pueden usar cada uno y te proporcionamos, además, un útil resumen sobre la efectividad del arsenal en función del personaje.



DANIELLE

Tek Bow
Mag 60
Firestorm Cannon
Fireswarm
RPG
Nivel del armamento: 20



JOSEPH

Storm Bow
Silenced pistol
Sniper rifle
Shredder
Napalm Cannon
Nivel del armamento: 18



JOSHUA

Storm Bow
Silenced pistol
Sniper rifle
Fireswarm
RPG
Nivel del armamento: 17



ADON
Tek Bow
Mag 60
Firestorm
Shredder
RPG
Nivel del armamento:
23



SPAWN
Tek Bow
Mag 60
Firestorm Cannon
Napalm Cannon
Nivel del armamento:
19



SPAWN GRUNT
Storm Bow
Silenced pistol
Sniper rifle
Shredder
Napalm Cannon
Nivel del armamento:
18



GUARDA
Tek Bow
Mag 60
Firestorm Cannon
Fireswarm
RPG
Nivel del armamento:
20

INVENTARIO DEL DOLO

Lanza	Arco	Arco Tek
Daño Máximo: De cerca 50 De lejos N/D Características Es cierto que un par de buenos golpes con esta lanza pueden eliminar a cualquier oponente, pero es una estupidez correr el riesgo que eso implica. Nadie va a esperarse tan tranquilo a que le den dos golpes con ese pedazo de hierro medieval. Nosotros recomendamos que te busques una arma distinta y que la uses inmediatamente. 	Daño Máximo: De cerca 25 De lejos 25 Características Ésta también puedes dejarla como un último recurso. Es lenta de usar, pero la ausencia de un sistema de auto-apuntado en esta fiable arma la convierte en una opción letal para esos grandes tiradores que hay por ahí. Aun así, nadie quiere ser descubierto recorriendo el nivel con una de éstas todo el tiempo. Mejor búscate algo más contundente. 	Daño Máximo: De cerca 35 De lejos 35 Características ¡Ah! Esto ya es otra cosa. Quizá todavía un poco lento de disparar, pero las cabezas explosivas y la ausencia del auto-apuntado hacen de él una gran arma si está en las manos correctas. Tal vez haya por ahí armas más poderosas para usar en la carnicería habitual, pero como último recurso a larga distancia, esta sólida balista te dejará satisfecho.
Arco Storm	Pistola	Pistola con silenciador
Daño Máximo: De cerca 25 De lejos 25 Características Ésta es la versión de fuego rápido de la ballesta estándar, y por lo general es una opción preferible a la pistola. Lo cierto es que no es nada del otro mundo, eso está claro, y hay armamento más destructivo disperso por los niveles esperando a que lo encuentres. Cuando lo obtengas, este cacharro lanza-flechas te parecerá obsoleto. 	Daño Máximo: De cerca 10 De lejos 10 Características La pistola corriente es un arma esmirriada y, si hay que ser sinceros, una completa chorrada. Empuña este trasto durante la batalla y difícilmente te verás pasando por encima de los cadáveres. Tardarás años insistiendo contra tus oponentes, y los disparos a la cabeza son demasiado difíciles debido al irritante auto-apuntado. Búscate algo mejor. 	Daño Máximo: De cerca 15 De lejos 15 Características Mejor que la versión sin silenciador, aunque sigue resultando completamente inútil. Durante el tiempo que tardas en acertar un par de tiros, probablemente verás cómo te embuten algún poderoso explosivo que esparce tu torso sin delicadeza por la pared de al lado, cortesía de tu oponente más cercano. ¿Te hace gracia? A nosotros no.
Mag 60	Rifle de asalto	Cañón Firestorm
Daño Máximo: De cerca 54 (18 por impacto de bala) De lejos 27 (9 por impacto de bala) Características ¡Por fin! Una pistola algo potente. Es mejor usarla de cerca para que las tres tandas de cada disparo se incrusten en el pecho de tu oponente. Pero incluso a larga distancia no es un arma que deba despreciarse, y con cuatro pulsaciones bien dirigidas del gatillo puedes dejar hecho polvo al más duro de tus colegas. 	Daño Máximo: De cerca 36 (12 por impacto de bala) De lejos 36 (12 por impacto de bala) Características Ráfagas de tres disparos capaces de provocar un daño máximo de doce puntos cada uno. De cerca está bien, pero de lejos sólo da risa, pues tardarás mucho tiempo en conectar las tres ráfagas a distancia. La Mag 60 es mucho más débil, y aun así resulta una opción mejor, ya que el segundo y tercer disparo son más rápidos. 	Daño Máximo: De cerca 10 por impacto de bala De lejos 5 por impacto de bala Características Si la juzgas tomando cada uno de sus impactos por separado, la Firestorm puede parecer una opción definitivamente débil, pero recuerda que esta arma dispara munición de modo continuo. ¡Bravo! Si te encuentras con una pareja enganchada en un combate a corta distancia, saca esta joya y ponlos a sangrar ¡por no haberte invitado a la fiesta! ¿Muertes dobles? Sí, por favor.

¿Quieres saber cómo hacer sufrir a los demás? ¿Cómo humillar a tus oponentes de la mejor manera posible? Entonces lee nuestra guía práctica sobre las armas de *Turok 3*...

Rifle Francotirador



Daño Máximo:

De cerca 40
De lejos 60 (modo francotirador)

Características

A corta distancia no tiene nada de especial, y tarda mucho en recargarse. Sin embargo, activa el modo francotirador y seguro que les darás a tus oponentes un problema (esto si sobreviven, claro). Y aún hay más, pues



puedes continuar caminando con este modo activado, y por lo tanto cuidar tu espalda.

Metralleta



Daño Máximo:

De cerca 65
De lejos 10

Características

Es mejor reservarla para enfrentamientos de cerca. Dale a alguno en el pecho con ella y verás que no le hace ninguna gracia. Pero intenta lo mismo desde lejos y estarás escuchando el eco de sus



carcajadas a millas de distancia, mientras tú desperdicias cartuchos y pierdes la presa.

Fireswarm



Daño Máximo:

De cerca 30
De lejos 20

Características

¿No piensas que un modelo mejorado debe ser realmente un modelo mejorado? La verdad es que esto aquí no se ha cumplido. El Fireswarm luce muy bien, pero de hecho es más débil que su



pariente más cercano, la metralleta. Es más preciso, pero siempre te irá mejor con alguna otra cosa.

Shredder



Daño Máximo:

De cerca 72
De lejos 54

Características

Esto sí es lo que llamamos un modelo mejorado. El aumento de la precisión a larga distancia siempre se agradece, y esta arma puede acabar fácilmente con cualquiera con un par de ráfagas certeras. Totalmente atroz



usada a quemarropa, la Shredder a menudo resulta una opción más sabia que los explosivos habituales. ¡Déjate llevar!

Vampire



Daño Máximo:

De cerca 40
De lejos 0

Características

Éste es un caso extraño. Usa tu propia salud como munición, por lo que te debilita a medida que la utilizas; no es realmente lo que deseas tener cuando alguno te persigue, Shredder en mano. Al



ser inútil a larga distancia, no hay ningún motivo para usarlo en un multijugador.

Lanza granadas

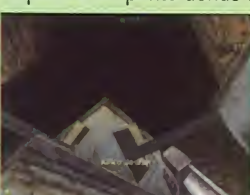


Daño Máximo:

De cerca 60 (impacto directo)
De lejos 30 (onda expansiva)

Características

Ah, sí, explosivos. Sea lo que sea lo que quieras matar, los explosivos son la solución. Tal vez las granadas no sean muy poderosas, ni asombrosamente precisas, pero si las disparas a un punto donde estén luchando



los colegas, los pobres descubrirán enseguida el universo de dolor que encierra una piña explosiva.

RPG



Daño Máximo:

De cerca 75 (impacto directo)
De lejos 55 (onda expansiva)

Características

Después del Perfora Cerebros, ésta es, seguramente, la mejor arma de todas. Rápida, precisa y poderosa, aunque no logres acertar de pleno a tu enemigo. Dos disparos directos al pecho pueden aniquilar a cual-



quiera. Sólo procura permanecer a distancia. Si no lo haces, la onda expansiva te hará pasar un mal rato.

Cañón de Napalm



Daño Máximo:

De cerca 54 (adherido)
De lejos 48 (onda expansiva)

Características

Ésta es una de nuestras armas favoritas. Los explosivos se adhieren al oponente y estallan cuando lo desees. Si pegas uno en la cara de un amigo, el tío quedará ciego. Espera entonces a que tropiece



con otro enemigo y activa la detonación a distancia. Elegante.

Perfora Cerebros



Daño Máximo:

De cerca Muerte
De lejos Muerte

Características

¿Hay alguien que no ame esta arma? Ese dulce sonido de cráneos resquebrajados y sesos perforados es supremamente satisfactorio. Emplea esta horrible pieza y tendrás un asesinato seguro. Pero las



muertes instantáneas se vuelven irritantes si tú eres la víctima. Por esto, los profesionales deben dejarla de lado.



GUERRERO
Storm Bow
Silenced pistol
Sniper rifle
Shredder
RPG
Nivel del armamento: 19



CALAVERA
Tek Bow
Silenced pistol
Sniper rifle
Firestorm Cannon
Napalm Cannon
Nivel del armamento: 17



CIENTÍFICO
Storm Bow
Mag 60
Firestorm Cannon
Shredder
Napalm Cannon
Nivel del armamento: 20



LEGIONARIO
Tek Bow
Mag 60
Sniper rifle
Fireswarm
RPG
Nivel del armamento: 19



MAGMITE
Storm Bow
Silenced pistol
Firestorm Cannon
Shredder
Napalm Cannon
Nivel del armamento:
19



LOST ONE
Tek Bow
Mag 60
Sniper rifle
Firestorm
RPG
Nivel del armamento:
19



INFESTOID
Storm Bow
Mag 60
Firestorm Cannon
Shredder
Napalm Cannon
Nivel del armamento:
20



ESCLAVO
Tek Bow
Silenced pistol
Firestorm Cannon
Firestorm
RPG
Nivel del armamento:
19

DIRIGE EL COTARRO

Turok 3 cuenta con algunas excelentes variaciones de deathmatch. Aquí tienes una breve guía para salir victorioso.

SANGRIENTO



¡Allá vamos! Por si no lo sabías, la cuestión es ser el más grande y más malo. Aquí se aplican las reglas habituales: ponle las manos encima al arma más grande y machaca unas cuantas cabezas. Tendrás que confiar en la habilidad, pero no te molestes en buscar tácticas astutas. Muévete rápido y ve a por los puntos.

CAPTURA LA BANDERA

Aquí el truco está en jugar en tu terreno. Atrae a los colegas a tu base (si te alejas mucho perderás el control del juego) y asegúrate siempre de obtener sus banderas antes de rescatar y restituir la tuya. Esto reduce la posibilidad de que tu bandera desaparezca antes de que te hagas con un punto.



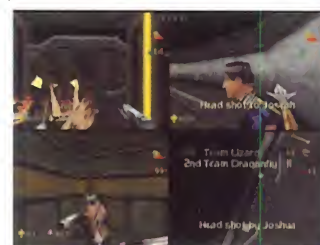
ATRAPA AL MONO

Hazte con algo que dispare rápido. Por esta vez, la pistola no es una opción completamente mala. Si tienes la munición correcta, claro, el Firestorm asegurará una victoria fácil. Memoriza la ubicación de cada transformador y luego prepara emboscadas en ambas áreas y en la ruta que las une. Así tendrás las plataformas a tu alcance, y seguro que al mono también.



ARSENAL DE GUERRA

Éste es difícil, incluso contra bots. No te apures a entrar desde el principio. Al contrario, deja que los demás se hieran entre sí antes de pincharles con tu lanza. Tal vez sea cosa de cobardes, pero aguardar mientras los otros se debilitan a sí mismos siempre será el mejor camino hacia la victoria. Cuando por fin consigas tu RPG, ya deberán estar hechos polvo, y listos para morir.



MAESTRO DE ARMAS

Andarse con miedos ante las palizas no va a llevarte a ningún lado. Aunque tengas un juguete pequeño, tendrás que salir a luchar por el derecho a empuñar ese elusivo Perfora Cerebros o el RPG. Si puedes recordar dónde está la munición, podrás conservar las mejores armas lo suficiente como para alcanzar una puntuación considerable. Si no, tendrás que aprender rápido a repartir golpes con una lanza.



ÚLTIMO HOMBRE EN PIE

Como en Arsenal de Guerra, el truco aquí es esperar un rato mientras los enemigos se matan entre sí, y después entrar con los explosivos y realizar una ardiente labor de limpieza. Es una buena idea encontrar el punto de aparición del RPG y quedarse encima, eliminando al resto a distancia, mientras le niegas el placer de obtener una de las mejores armas del juego.



FLECHA DORADA

Es la vieja historia de 'sobrevivir sin ser herido'. Sin embargo, esta vez lo tendrás mucho más difícil por la falta de velocidad. La clave para ganar es aprenderse un circuito del juego que pase por los puntos de salud. Mantente cerca de esa ruta, y recuerda disparar antes de tomar cada esquina para no correr riesgos. Necesitarás toda la salud que haya para ganar tiempo.



EQUIPOS POR COLORES

La velocidad es la clave en este juego de equipos cambiantes. Estar merodeando mucho rato te hará las cosas muy difíciles. En una arena dura los explosivos siempre van bien, gracias a su poder mortal. Usa el radar a menudo y ataca sólo cuando estés bien armado. Si tus oponentes están enfascados en una pelea, te será más fácil recoger banderas.



CÓMO... DAR CON LA COMBINACIÓN

Vamos, admítelo. Has entrado al menos una vez en la pantalla de secretos y has probado alguna combinación de animales silvestres al azar. No mientas, casi te vemos: "Em... arniño, mono... um, ¿tejón?... comadreja, ¿asno?" Denegado... ¡Grrr! ¿Te suena familiar? Pues ya no lo será más, porque tenemos una práctica lista de códigos para que liberes esa rabia reprimida.

Ve a 'Enter Secret' y elige las siguientes combinaciones. Y después, ¡recuerda que tienes más códigos unas páginas más adelante!

CÓDIGOS DE NIVEL

Nivel 1

Rana, alce, caballo, libélula, lobo, conejo.

Nivel 2

Búho, búho, caballo, alce, alce, alce.

Nivel 3

Búho, conejo, oso, insecto, rana, pantera.

Nivel 4

Oso, caballo, cuervo, águila, caballo, coyote.

Nivel 5

Oso, libélula, caballo, oso, rana y alce.



MODO DIMINUTO

Rana, rana, pez, insecto, lobo, pantera.

MANOS Y PIES GRANDES

Lagarto, lagarto, libélula, caballo, lagarto, coyote.

CABEZAS GRANDES

Pantera, lobo, serpiente, conejo, lagarto, coyote.

SIN CABEZA

Lagarto, alce, águila, búho, pez, caballo.

PANTALLA NÍTIDA

Conejo, búho, lagarto, alce, pez, conejo.

MODO

ENTRECORTADO

Libélula, toro, conejo, pez, conejo.

MODO MANIQUÍ

Serpiente, toro, serpiente, rana, oso, alce.

MENÚS LOCOS

Conejo, búho, caballo, insecto, oso, oso.



STICK

Caballo, águila, serpiente, pantera, insecto, pez.

Los secretos aparecerán como una opción disponible. Actívalos y desactívalos a lo largo del juego según desees, para hacer un poco menos difíciles esos odiosos jefes. ¡Son una maravilla!



SWAT
Storm Bow
Silenced pistol
Sniper rifle
Fireswarm
RPG
Nivel del armamento:
17

PERO, ¿CUÁL ESCOJO?

Además del potencial total de disparo, piensa también en el armamento que mejor se ajusta a tus tácticas. Los tios grandes son unos sacos de grasa, no necesariamente lentos pero con cuerpos y cabezas tan grandes que es casi imposible no acertarles. Joseph tampoco es una buena elección.

Sus armas son poco atractivas en conjunto, y su raquítico tamaño hace que si te acercas mucho a alguien, recibas el impacto total de una escopeta en la cara. Y esa no es

exactamente una fórmula ganadora.



CÓMO...

dar el mejor golpe en

MARIO TENNIS

Guía para no perder ningún partido.

LO QUE DIJIMOS



Analizamos *Mario Tennis* en nuestro número 36 y llegamos a la siguiente conclusión:

"Tan diferente del resto de juegos de tenis como *Mario Kart* del resto de juegos de carreras. Otro acierto insuperable de Nintendo."

91%



amos a hablar de *Mario Tennis*. Es el multijugador favorito en la redacción desde que nos llegó en su versión japonesa. Hemos jugado tanto que, en un momento dado, reunimos coraje suficiente para comprar raquetas de verdad, inscribirnos en un club de tenis y dar una lección a los semiprofesionales envejecidos.

Por fortuna, el dire se lesionó el dedo gordo del pie con una sandalia de plataforma y la ampolla de Fran volvió a inflamarse. Estas incidencias nos obligaron a abandonar nuestros planes y nos quedó tiempo suficiente para poner en común todo lo que sabíamos de *Mario Tennis* y plasmarlo en esta práctica guía. Meses de juego condensados en estas páginas de trucos, consejos y argucias. Léelas y sabrás cómo abrir las pistas ocultas, acceder a los personajes extra y jugar como una especie de Pete Sampras con barriguita y mostacho.



CONSEJOS GENERALES

Esto no se parece a ningún otro juego de tenis. Los controles son muy simples, pero al mismo tiempo permiten ejecutar tácticas complejas. Antes de intentar jugadas difíciles, debes aprender lo más básico.

GOLPE SIMPLE

No importa en qué momento pulsas el botón. Si lo pulsas antes de que llegue la pelota, habrá contacto. Cuanto antes lo pulses, más potente será el lanzamiento.

GOLPE POTENTE

Si pulsas dos veces el botón, efectuarás un lanzamiento de gran potencia. La bola dejará una estela de color. Estos lanzamientos son más veloces, pero reducen el alcance del brazo. Si tienes que estirarlo para alcanzar la pelota, mejor que pulses el botón una única vez.

debes estar preparado para moverte con rapidez y preparar otro lanzamiento.

MATE

Pulsa A y B juntos para lanzar un mate o un lanzamiento superpotente. No siempre verás la estela rosada tras la bola, pero el lanzamiento será más rápido y tendrás casi tanto alcance como con un lanzamiento simple. Esta técnica es especialmente efectiva contra los jugadores de la CPU.

ERRORES

Como norma, las partidas de *Mario Tennis* no se deciden por la habilidad del vencedor, sino por los errores del perdedor. Por supuesto que hay que obtener tantos ganadores, pero la mayoría de puntos se deciden cuando uno de los jugadores comete un error tal como perder concentración, no cubrir los ángulos correctos o elegir mal el lanzamiento.

FUERA

El ordenador te ayudará y se asegurará de que la mayoría de tus lanzamientos entren dentro de la pista. Pero puede ocurrir que saques la pelota de la cancha si la golpeas demasiado fuerte demasiado cerca de la red. Cuando hagas una bolea, no abuses de los golpes potentes.

CORREGIR

Si cometes un error y seleccionas un lanzamiento equivocado, emplea Z para cancelarlo. El jugador se "liberará" en el momento en que pulses el gatillo, así que



ALTERNATIVAS

Durante la mayor parte del juego, sólo necesitarás los golpes que haces con A y B pero, una vez domines los recursos básicos, puedes recurrir a alternativas.

BOLEAS

Si quieres lanzar un globo, mueve rápidamente el pulgar de A a B. Cuanto antes inicies el lanzamiento, mayores serán su altura y profundidad.

DEJADA

Para una dejada, mueve rápidamente el pulgar de B a A. Este tipo de movimientos es especialmente conveniente cuando el rival se encuentra lejos y tú has subido a la red. Así tendrá que correr para alcanzar la bola. Las dejadas son especialmente efectivas en los campos con bote difícil, como los de hierba o tierra batida. En pistas duras, no vale la pena intentarlo.

CORRIGE TUS FALLOS

El riesgo de cometer un error fatal es muy grande. Puede que el personaje se quede clavado en un lugar o que dejes una zona sin protección. Si te ocurre algo así, recuerda que no habrás perdido la partida hasta que el oponente devuelva la bola y te derrote definitivamente.

1 No te rindas en ningún caso. Si dejas una zona de la pista libre, el oponente tratará de aprovecharlo y enviará la bola allí. Resitúate después de cada golpe con unos golpecitos del joystick, así no te verás obligado a correr en una dirección determinada.



2 Si empiezas un lanzamiento erróneo, corrígelo con Z. Cancellalo tan pronto como puedas, porque, cuanto más tiempo lleve cargándose, más tiempo necesitarás también para abortarlo y volver a disponer del personaje.

SAQUE

Un buen saque es la clave del éxito frente a todo tipo de rivales, tanto humanos como controlados por ordenador, pues les obliga a devolverlo desde una posición incómoda y minimiza el riesgo de una restada potente.

Primeros saques



POTENCIA

Como tienes dos oportunidades para el saque, puedes intentar uno potente (A+B juntos) en el 70-80 % de tus primeros intentos. Si golpeas la bola con toda la fuerza posible, el oponente se verá obligado a devolvértela de manera que favorezca el mate.



VELOCIDAD

Golpea la pelota cuando la veas en lo más alto de su curva. Esto maximizará la velocidad del saque y las posibilidades de que pase sobre la red. Si lo haces bien, la pelota alcanzará una velocidad significativamente mayor.



SITUACIÓN

Acércate un poco a los bordes de la pista. Así podrás sacar con un ángulo más amplio y obligarás al oponente a salirse del área de juego para restar. Si no te alejas demasiado, es difícil que te sorprendan con una devolución rápida y directa por el centro.



SAQUE GANADOR

Si lanzas la pelota por el centro, puedes alcanzar la máxima velocidad y reducir al mínimo el posible ángulo de devolución de tu rival. Aunque, si quieres un saque ganador, el tiro con un ángulo amplio es más efectivo contra un jugador real.



IMPROVISA

Cambia la dirección del saque. Si siempre apuntas a la misma área, te convertirás en un oponente muy previsible e incluso el ordenador sabrá predecir tus jugadas. Seguramente habrá una dirección en la que alcances mayores éxitos, pero también triunfarás en otras si sabes sorprender a tu rival.



EFFECTO

No confíes siempre en el saque A+B. Los saques con efecto de avance (A) y efecto a la derecha (B) también dan buen resultado, sobre todo con los personajes más débiles, y trazan un arco mayor. Debes preferir los saques de gran potencia, pero algunos tiros altos pondrán de puntillas a tu rival.

Segundos saques



ASEGURA

Si pierdes el primer saque, tienes que asegurarte de que el segundo te salga bien. Si se disputa un punto crucial, pulsa dos veces, rápidamente, cualquiera de los dos botones, con el stick analógico centrado. No puedes fallar.



EFFECTO

El saque con efecto a la derecha (B) es una segunda opción muy válida, porque imprime un mayor efecto que los demás. Si lanzas con un ángulo amplio, se le escapará a tu oponente.



ARRIÉSGATE

Si te están derrotando y crees que este match ya no tiene salvación, puedes arriesgarte en el segundo saque. Si te enfrentas a una triste derrota, no tienes mucho que perder si cometes alguna falta doble, y puede que un par de magníficos segundos saques erosionen la confianza de tu rival y eleven la tuya hasta cambiar la situación.

RESTOS

Por muy buenos que sean tus saques, te verás en serios aprietos si no sabes devolver y tienes que recurrir a la lotería del desempate. El equilibrio de juego de Mario Tennis es tan perfecto que, si te mantienes alerta, puedes devolver la pelota a una posición que ponga en apuros al contrincante.

1 POSICIONAMIENTO PERFECTO

Si te posicionas bien, podrás devolver todos los saques. Observa desde dónde va a sacar tu oponente y, entonces, sitúate en la bisectriz del ángulo formado por las posibles direcciones del saque. Si no sabes cómo hacerlo, mira a los oponentes controlados por el ordenador cuando te toque sacar a ti. Para asegurarte, avanza un poco cuando recibas un saque de ángulo abierto y retrocede sea directo.



2 EVITA LAS BOLEAS

Si recibes un servicio muy potente, o uno que se te vaya a escapar con el bote, no pierdas el tiempo con un golpe cargado o de dos pulsaciones. La bola se irá casi siempre hacia arriba, con lo que pondrás una estrella en la pista y le darás a tu rival la oportunidad de ejecutar un fácil mate.

3 TÁCTICA

Si el oponente se aleja del centro para dar un ángulo difícil a su saque, recuerda que el área central de la pista quedará desprotegida ante una devolución.



4 COLORES

Es importante que te fijas en el color de la estela que deja la pelota.

Los saques cerrados, de color naranja, rebotarán a gran altura en cualquier superficie, salvo hierba. Por ello, es mejor no confiar en una devolución potente. Ve a por la bola enseguida y, si has tenido que correr o cambiar de dirección para detenerla, devuélvela con una sola pulsación de efecto a la derecha.

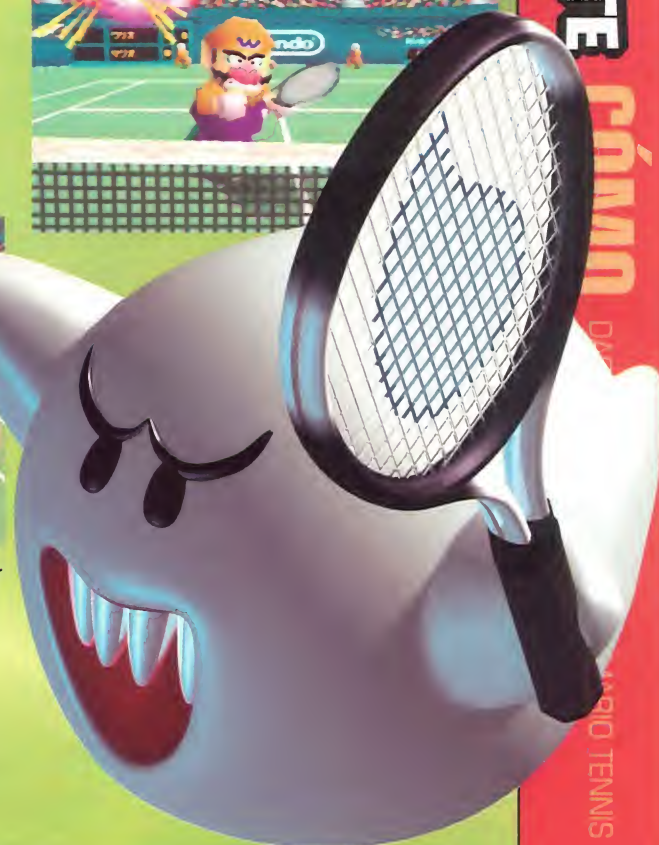


Los saques con efecto a la derecha, de color azul, suelen cambiar de dirección en el aire, sobre todo si los ejecutan personajes muy técnicos. Si quieres devolverlos con el centro de la raqueta, tendrás que moverte más de lo normal.

Los lanzamientos de gran potencia, de color rosa, siempre son veloces y directos. Retrocede un poco -así tendrás tiempo de cargar el golpe- y aprovecha el impulso del saque para que el resto tenga efectos demoledores.

5 GLOBOS

Para disuadir al oponente de acercarse a la red después de los saques, lánzale un par de globos (A y luego B). Si lo empiezas a tiempo, el globo pasará por encima de la cabeza de tu rival. Pero no abuses de este recurso. Un globo tardío, inevitablemente frente a un saque de gran potencia, no suele cumplir con su cometido y da lugar a un mate y a la pérdida de un punto. Inténtalo con débiles saques azules, sobre todo si se trata de segundos saques.



DESPUÉS DEL SAQUE

En un 90% de las ocasiones, te devolverán la bola. ¿Cómo sacar provecho de la potencia y el factor sorpresa que hayas puesto en el saque? Depende de cómo te la devuelvan...



ALTA

Si te devuelven una pelota lo bastante alta como para que aparezca una estrella en la pista, el punto está a tu alcance. Si te encuentras lo bastante cerca, adelántate a la

estrella y carga un mate con A+B. Observa los movimientos de tu rival y apunta el stick en dirección opuesta. Aunque no haya estrella, un resto en bolea puede convertirse en un provechoso mate.

A LA DERECHA

Si te la devuelven con efecto a la derecha, carga un lanzamiento de gran potencia o haz uno con efecto de avance y dos pulsaciones. Así aprovecharás la poca velocidad de la devolución.

SUBE A LA RED

Actúa con decisión. Sube a la red después del saque y trata de anticiparte a la devolución. Si has sacado bien, la devolución será lo bastante alta como para hacer mate con un ángulo muy cerrado.



APROVÉCHATE

En el 60% de los casos, un saque muy bueno fuerza al oponente a restar al centro de la pista. Quédate allí y carga un lanzamiento de gran potencia. Si el oponente devuelve al lugar que esperabas, puedes interceptar y elegir la dirección del lanzamiento en el último instante, cuando veas hacia dónde corre tu rival. En tal caso, ganarás sin problemas.

64 AL RESCATE

CÓMO DAR UN SAQUE DE MATE

DEVOLUCIONES CON ESTRELLA

Las estrellas indican devoluciones muy altas o globos. Si ves una frente a ti en la pista, puedes ganar el punto, especialmente con un mate A+B. Si la ves

detrás de ti... que no cunda el pánico, porque aún puedes recobrarte antes de que la pelota pase volando sobre tu cabeza.



LA BUENA ESTRELLA

Si la estrella se encuentra delante de ti, acércate a ella y carga un lanzamiento de gran potencia A+B. Observa qué zona de la pista parece cubrir el otro jugador y, entonces, mueve el joystick en la dirección opuesta y carga un mate. Aunque el oponente devuelva la bola, no es probable que efectúe un buen lanzamiento y, en ese momento de desequilibrio, puedes lanzarle un segundo mate.

LA MALA ESTRELLA

Si la estrella aparece detrás de ti, pulsa Z para cancelar el lanzamiento,

retrocede e intenta hacerte con la pelota mediante un lanzamiento con efecto de avance (A) de una sola pulsación. Las dos pulsaciones o el lanzamiento de gran potencia plantean riesgos, porque puedes perder la bola o lanzarla a la red.



aguardes el bote antes de hacer un segundo intento. Mandarás muchas más pelotas por encima de la red si estás siempre preparado para corregir. ¡Piensa rápido!

SANGRE FRÍA

Las devoluciones con estrella te dejan mucho tiempo para planear la respuesta, siempre que tengas tiempo para llegar al sitio donde la pelota va a rebotar. No te precipites. Puedes dejar que la bola bote y vuelva a descender, y sólo entonces decidirte. Si no estás seguro, aprovecha ese tiempo para identificar los lugares donde tu oponente lo tendrá más difícil para devolver. El jugador con sangre fría es el que suele triunfar.

TRAYECTORIA

Las estrellas indican el sitio donde botará la pelota, pero no dicen a qué altura se encuentra. Cuando veas una estrella, anota mentalmente dónde se encuentra y luego sigue la trayectoria de la bola. Si sólo te fijas en la estrella, puede que, de súbito, la bola te pase sobre la cabeza, o bote a tanta altura que no puedas devolverla.



POR ENCIMA

Si tus mates siempre van a parar a la red, ello se debe, probablemente, a que golpeas pelotas demasiado bajas. Si no has juzgado bien el recorrido de la bola, mejor que canceles el lanzamiento con Z y

LA RED

Al subir a la red puedes conseguir golpes veloces y con mucho ángulo. Pero también te vuelves más vulnerable a los globos y golpes paralelos. Por ello, es importante que valores en qué momento te conviene aproximarte a la red.

Tras un buen saque que fuerce mucho a tu rival, o te permita aprovechar una devolución débil, ve a la red y acaba con un único lanzamiento en la dirección oportuna.

Esta forma de jugar depende en un 10% de la suerte, un 20% de sincronización y un 70% de agresividad. Intimida al oponente con un acercamiento a la red tras el saque, y haz valer tu primera bola. La mera imagen de un personaje como Bowser subiendo a la red puede intimidar al oponente y hacer que tire de manera que facilite el mate.

Si el oponente prefiere jugar desde el fondo de la pista, acércate a la red cuando devuelvas el saque. Una devolución agresiva puede ser la mejor oportunidad de derrotar a un jugador experto en el saque y, si no has ganado muchos puntos por restos, puede que esta táctica te ayude a invertir las tornas.



Si quieres mantener el juego en la red, emplea lanzamientos de una sola pulsación. Pulsa el botón en el momento exacto en el que la bola llegue a ti. Es la única jugada que exige una sincronización precisa.

EL JUEGO DESDE ATRÁS

Hoy en día, los tenistas de carne y hueso tienden a quedarse en la línea de atrás y, aunque *Mario Tennis* favorezca el anticuado (pero más interesante) estilo de juego saque-bolea, también puedes ganar mediante el lanzamiento de golpes paralelos con buen ángulo desde el fondo de la pista.

PASSING SHOTS

Como lanzar globos desde el fondo de la pista es algo difícil, puedes emplear lanzamientos con efecto de avance (A) de doble pulsación para derrotar a los rivales que se acerquen a la red. Un lanzamiento cargado pasará sobre la cabeza del jugador a velocidad suficiente para imposibilitar la recuperación.



DE UN LADO A OTRO

Si juegas contra el ordenador, los mejores lanzamientos desde el fondo son los potentes A+B cargados. Lanza la bola a las esquinas de la pista. Así

obligarás al otro a correr de uno a otro lado y, al final, cometerá un error.



PELOTAS RÁPIDAS

Si la bola se te acerca a gran velocidad y no estás en buena posición, un lanzamiento A+B o uno con efecto de avance (A) causará problemas. Es muy posible que lances una pelota demasiado alta -y así facilites el mate- o que sencillamente yerres el tiro. La opción más segura es B.



PISTAS RÁPIDAS

En las pistas rápidas, puedes efectuar lanzamientos de gran potencia A+B desde el

fondo de la pista en vez de correr el riesgo de acercarte para el mate. Aunque la pelota bote al encontrarse más, seguramente llegará hasta ti, y podrás cargar un lanzamiento brutal desde la línea de atrás.



DOBLES

Las tácticas que hemos explicado son tan importantes para las partidas individuales como de dobles, pero te conviene memorizar algunos consejos extra.

SÁCALO DE LA PISTA

Los saques abiertos son los mejores en dobles, porque obligan a uno de los jugadores a salir de la pista para devolverlo y a dejar el centro desprotegido.



EVITA EL MATE

Cuando restes, lanza la pelota al otro lado de la pista, para evitar al jugador cercano a la red. Para asegurarte de que no te hagan un mate, no recurras al efecto de avance.



estatura la detengan en la red, y el jugador que se halle al fondo tampoco podrá con su rapidez.

GOLPE GANADOR

Pulsa dos veces A cuando hagas un lanzamiento directo. Saldrá demasiado alta como para que los personajes de menor



MANTÉN TU ÁREA

Cubre siempre tu área. Si empiezas a correr tras las pelotas que



ESTRATEGIA

Lo mejor es que uno de los jugadores se quede cerca de la red y el otro cubra el fondo de la pista. En ocasiones también es muy efectivo poner a ambos jugadores en la red.

SUBE A LA RED

Los compañeros controlados por ordenador son fiables, pero no siempre se esforzarán por marcar un tanto ganador. Pueden crearte problemas si quieres ganar con rapidez uno de los primeros torneos. Para forzarlo a intentar el mate, ponte con él junto a la red. Uno de vosotros tendrá que rechazar la bola.



debería detener tu compañero, acabarás por perder puntos. Y no te interpongas cuando tu compañero reste... ¡no te vayas a llevar un pelotazo en la nuca!



¡NUEVO! ¡Trucos para los 10 mejores títulos de N64!



¡Trucos de todas las épocas: pasado, presente y futuro!

ALRESCATE

1 Pokémon Snap

Fotografiar a Mew

Intenta sacar una foto al minino dentro de su bola protectora y fallarás. Para sacarlo de allí, simplemente lánzale Bolas Pester hasta que deje su esfera. Luego intenta la dura prueba de usar más bolas contra el chico para evitar que se vuelva a meter en su esfera brillante. Si tienes éxito, es posible que logres una foto decente, o

incluso una mirando hacia la cámara.

Trio de Dugtrio

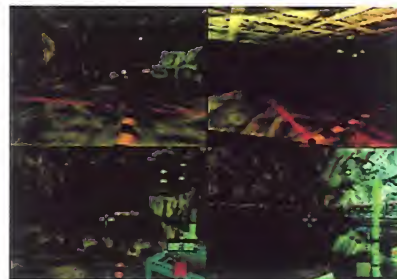
En el Túnel, hazte con seis Diglett seguidos, lo cual es muy fácil, para dar con Dugtrio. Hay tres de estos apiñados en la parte más cercana al final del nivel.



2 Perfect Dark

Consigue la Phoenix

En el planeta Skedar, destruye los dos pilares que no están en uso antes de poner el último amplificador. Cuando todos los pilares sean destruidos, dirígete al abismo. Así obtendrás otra preciosa arma Maian.



Mata al Rey Skedar

¿Tienes problemas con este rey? Asegúrate de adquirir previamente la Phoenix, y dispárale hasta que regrese al altar para recargar su escudo. Cuando esté allí, dirige tu atención a las puntas del altar. Dispara a la de la izquierda, luego a la de la derecha, y luego a la de la izquierda de nuevo. Si el líder deja el altar, dispárale para agotar su escudo

otra vez. Ahora sólo falta la punta central, y cuando la destruyas el jefe Skedar será historia.

Slayer más lento

Pulsa R, A o B para reducir la velocidad de los cohetes del Slayer. Recuerda que esto sólo sirve en la función secundaria de cohete dirigido.

3 Pokémon Stadium

Gana batallas

Lo primero es que trates de usar tus propios Pokémon siempre que sea posible, pues son mucho más fuertes que los monstruos de alquiler. Tampoco uses Pokémon que hayas intercambiado con un amigo. Evita al máximo usar reforzadores, aunque te harán falta para los últimos niveles del Castillo del Líder Gym. Cuando estés capturando tus monstruos en el juego de Game Boy, toma unos cuantos y compara sus características. Desahzate de los más débiles, ya que nunca serán tan buenos como sus colegas mejor dotados.



Hazlo más difícil

Para hacer los minijuegos un poco más duros, vence en ¿Quién es el mejor? cinco veces seguidas en 'Difícil'. Activarás otro nivel de dificultad que prolongará la vida de esta pequeña y divertida parte.

4 Mario Party 2

Más estrellas

No te desesperes si no has obtenido la mayoría de estrellas al final de una partida. Toad ofrece bonus a los afortunados jugadores que hayan alcanzado una o varias de estas cosas:

- Obtener más monedas en los minijuegos.
- Ser el que más monedas ha conseguido.
- Haber caído en más casillas interrogante.

Recuerda: no cuentes con ganar únicamente de este modo...

Sal a patrullar

Puedes usar el Sniffit Patrol en Space Land para tu propio beneficio. Si

envías el Thwomp Speeder zumbando por el nivel, irá más lejos (quedándose con los ahorros de más jugadores) si el Patrol está bloqueando su siguiente salida. Tus amigos van a odiarte por siempre si puedes arreglártelas para mandarlos a todos al comienzo. ¡Excelente!



5 ISS 2000

**Penaltis infalibles**

¿Algún impresentable te agarró en el área? Pues asegúrate la oportunidad de anotar mediante esta artimaña para

que la pelota acabe en tus pies. Dirige el cuadro de apuntar directo al travesaño y luego chuta. El portero no podrá llegar hasta la pelota, pero lo más importante es que la pelota rebotará directa hacia ti, por lo que podrás meterla sin problemas. Sin embargo, es obvio que esto no funciona para los tiros de penalti donde no tienes una segunda oportunidad de golpear la pelota.

7 Rugrats Treasure Hunt

Menú de contraseña secreta

En la pantalla de títulos, deja pulsado Z y pica R y luego A para dar con un menú de contraseña secreta. En la pantalla de contraseña, pulsa la siguiente secuencia de botones: Z, A, A, B, R y L. Así accederás a un área secreta en el Templo de Angélica.

**Seguridad en el Templo de Angélica**

Si aterrizas en un cuadrado que tenga algún otro bebé, ganas una 'ventaja'. Hecho esto, esta-

rás protegido contra Angélica en su Templo, lo que te permitirá explorar tranquilamente.

9 Michael Owen's WLS

**Tácticas ganadoras**

Una defensa sólida es la clave para ganar en Michael Owen.

Ajusta la formación desde el menú de equipos para poner cinco hombres atrás, o de lo contrario dejarás entrar una embarazosa cantidad de goles. Edita el posicionamiento de tu equipo de modo que marques también a los oponentes más peligrosos. También, cuando ataques, lleva la pelota a la línea de meta y luego pulsa R + B para realizar un bonito pase cruzado dentro del área. Puedes rematar la pelota moviendo el stick.

6 Turok 3

¿Buscas algunos códigos que te ayuden y te diviertan? ¡Tachán! Y también hay en las páginas anteriores.

Munición ilimitada

Pez, alce, toro, serpiente, águila, pez.

Invisibilidad

Cuervo, pez, águila, oso, lagartija, conejo.

Todas las llaves

Lagartija, libélula, toro, oso, lobo, águila.

**Modo boceto**

Pantera, caballo, alce, pez, pantera, halcón.

Todas las armas

Búho, oso, búho, insecto, halcón, búho.

Ver los créditos

Alce, alce, alce, alce, alce, alce.

8 Rayman 2

Consigue el 100%

¿Te cuesta conseguir el Lum número 1000? No busques más. Ya lo puedes obtener, y no es el que se comió el Razorbeard, sino uno que está en la Tumba de los Ancestros. Activa el interruptor en el Cementerio y luego regresa al corredor. Trepa por la red con cuidado de no caer al pozo y ponte en el extremo de la pared de la izquierda. Sobrevuela el estanque y, cuando todo se aclare, salta en el hueco ocular



izquierdo de la calavera ¡para dar con la el último lum!

10 Turok: Rage Wars

Trucos sencillos

Aquí tienes una forma astuta de acceder a la diversión secreta. Crea un personaje, guárdalo, y luego lázate a la matanza con él hasta acumular 500 muertes. Cuando esto esté listo, copia tu personaje en las otras tres casillas. Ahora, usando cuatro jugadores, carga ese personaje de las 500 muertes en las cuatro casillas, y la suma de muertes será un maravilloso total de 2000. Si luego sales al menú

principal y pulsas Z, podrás activar cualquier truco que imagines. ¡Grandioso!



Consejos para los mejores Trucos frescos para futuros éxitos

DUCK DODGERS

Sonidos de animales

En el Planeta X, en Transformation Zap, hay una divertida y pequeña curiosidad. Cuando te conviertes en un animal (uno diferente del pato, queremos decir), pulsa B para oír el sonido del animal. Es muy gracioso.

**Segundo repaso**

No te pases todo el rato buscando a fondo cada uno de los 20 átomos de un planeta a la primera oportunidad. Siempre puedes volver cuando hallas completado el juego para pillar los últimos. Conviene hacer esa segunda visita, ya que si recoges todos los átomos accederás a toda clase de cosas secretas.



OCHO DESAFÍOS PARA RETAR A LOS MEJORES

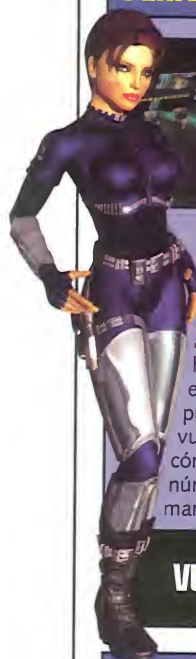
GAME ON

Números atrás vaticinamos que Perfect Dark ocuparía pronto el primer lugar en vuestros gustos para esta sección. (Qué perspicaces. Pfff...)

Es por eso que, como tributo a nuestros poderes proféticos, este mes hemos preparado un especial. Devora sin sonrojo estos retos que te presentamos porque todavía nos quedan muchos más en la manga. Y si, por desgracia, todavía no has conseguido una copia de la ya mencionada delicia de Rare, tranquilo, porque también encontrarás una no despreciable cantidad de nuevos desafíos para otros clásicos. Pero menos hablar y más jugar...

PERFECT DARK

Gira con la caja



Nuestro amigo **Julián Cosme**, de Fuenlabrada nos ha enviado un curioso reto no combativo para el Instituto Carrington. Dirígete al hangar y entra en la habitación donde se encuentra el hovercrate. Aguántate las ganas de darle su merecido a ese tipo tan bruto, agarra firmemente con las dos manos la caja y entonces lánzala hacia delante, haciéndola girar cuantas más veces mejor: el objetivo es que tú también des muchas vueltas. Utiliza el hovercrate como punto de referencia para contar las revoluciones. El número de vueltas depende de muchos factores: por dónde agarras la caja, cómo giras y cuándo la sueltas. Concédete una medalla por el número de vueltas que consigas dar. Esperemos que no acabes muy mareado.

VUELTAS

5



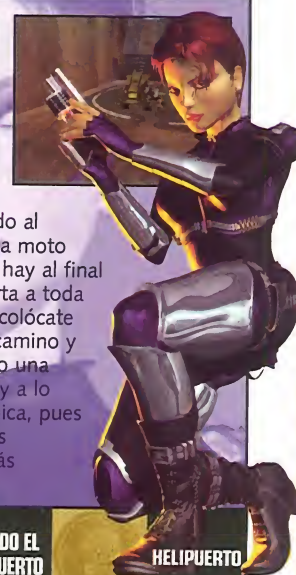
4



3

PERFECT DARK

Accidente en bici



Jesús Lillo, de Cádiz, nos propone un reto parecido al anterior, pero esta vez con la hoverbike. Súbete a la moto (pulsas dos veces B) y dirígete a la gran puerta que hay al final del área, la que no se puede abrir. Ve hacia la puerta a toda velocidad y, justo antes de chocar con ella, salta y colócate rápidamente a un lado. Deja que tu moto siga su camino y fíjate, cuando rebote, en lo lejos que llega. Es como una especie de lanzamiento de pesas, pero con ruedas y a lo bestia. Es bastante difícil llegar a dominar esta técnica, pues debes combinar la rapidez con los botones y ciertas nociones de física avanzada, pero practica y lograrás hacerte con las medallas.

DISTANCIA

LÍNEA AZUL EN LA PUERTA



PASADO EL HELIPUERTO

HELIPUERTO

PERFECT DARK

¿Y mi arma?



Tenía que pasar. **David Brugués**, de Girona, se ha liado la manta a la cabeza y nos ha propuesto este reto de lo más desarmante. Ve a cualquier nivel de un solo jugador, menos los de Skedar, y utiliza tu Falcon para hacer saltar las armas de las manos de tus enemigos. Es difícil, pero lo será menos si activas los trucos "Invencibilidad" y "Acción Ralentizada". Mejor que noquees a tus contrincantes si se rinden, por si se les ocurre después sacar algún arma escondida. Las medallas son para el número de malos que consigas desarmar con los trucos activados.

DESARMADOS

35



30



20

PERFECT DARK

Fin de semana Skedar



El reto que nos presenta **Roberto Sagunto**, desde Valencia, es fácil de explicar, pero difícil de hacer. Tus puños te harán la tarea más fácil, pero tampoco demasiado. Empieza Nave de ataque: Asalto como siempre, pero deshazte de tu cuchillo. Te enfrentarás a los dos primeros Skedar que se presenten con la única ayuda de tus puños, o sea que tu habilidad para esquivar enemigos y un cronometraje de experto serán decisivos para este reto. Si consideras que es demasiado fácil, inténtalo sin recibir ni un golpe. Es posible. Las medallas dependen del nivel de dificultad con el que juegues.

DIFICULTAD

AGENTE PERFECTO



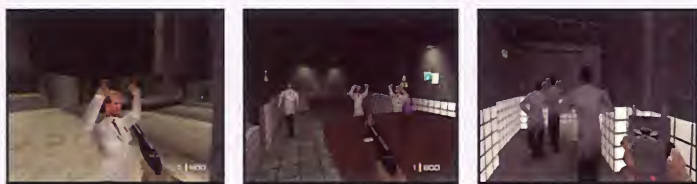
AGENTE ESPECIAL



AGENTE

GOLDENEYE

A por el taser



Daniel Navarro, de Madrid, nos trae un reto que demuestra que todavía podemos sacar mucho jugo al entrañable cartucho de *GoldenEye*. Para llevar a cabo este cruel y destructivo desafío, activa los trucos "Todas las armas", "Invisibilidad" y "Turbo". Escoge Facility y dirígete al área donde se encuentran los laboratorios con paredes de cristal y los científicos, asegurándote de no dejar un solo guardián con vida por el camino. Acaba con todos los científicos menos con uno y, cuando se largue, hazle con el taser y captura al fugitivo. La medalla depende de dónde consigas eliminarlo.

DÓNDE



PRIMERA PUERTA



SEGUNDA PUERTA



CERCA DE LOS ARMARIOS

JET FORCE GEMINI

Ataque con Shurikens



Tener buena puntería te será muy necesario para poder llevar a cabo este reto para un solo jugador, cortesía de Samuel Riego, de Sevilla. Selecciona a tu fiel amigo Lupus y dirígete al nivel de las ruinas submarinas. Justo después del arco, muy al principio, lanza una shuriken directo al castillo y, rápidamente, vuelve a disparar con el rifle francotirador. Usa todo tu arsenal de shurikens de este modo, entonces corre hacia el castillo. Mira por los alrededores y dentro del castillo y recoge tantas shurikens como encuentres. Compara el total con las cifras de abajo para saber qué medalla has conseguido.

TOTAL



10



5



3

SUPER SMASH BROS

Duelo en la cumbre



Desde Barcelona nos llega un reto propuesto por Carlos Conesa. Usa al Capitán Falcon contra tres jugadores creados por la computadora en un nivel con plataformas a lo Dream Land. Carlos nos aconseja usar el movimiento Arriba+B contra el más cercano, y cuando vuelas de regreso pulsa Arriba+B otra vez. Golpea a un enemigo diferente cada vez, sin tocar el suelo. Ganas un punto por golpear a alguien, pero perderás ese punto si golpeas al mismo contrincante dos veces seguidas. También puedes ganar dos puntos extra por echar a alguien fuera de la plataforma. Cuando la partida haya terminado, suma el total de puntos y prepara tu pecho para la entrega de medallas.

PUNTOS



40



20



10

SUPER MARIO 64

Zambullida aérea



Este reto, cortesía de Ernesto Cortés, de Madrid, es de lo más divertido. Primero tienes que haber desbloqueado las escaleras interminables en el camino hacia Bowser por segunda o tercera vez. Sube las escaleras hasta el principio y, a continuación, ejecuta una zambullida o un gran salto. Pero ¡cuidado! no te des con el techo, o la partida habrá terminado. Tu objetivo es llegar a los cuadros y tu medalla dependerá del número de cuadros donde aterrices. ¡Buena suerte!

CUADRO N°



4



3



2

¡Ahora te toca a ti!

GAME ON



Utilizas alguna táctica especial en tus juegos favoritos? Si conoces algún desafío y no te importa compartirlo con los lectores de M64, repartidos por éste y otros países, no dudes en escribirnos. Describenos en unas 100 palabras lo que hay que hacer y fija tres objetivos para conseguir el oro, la plata y el bronce.

¡QUEREMOS MÁS DESAFÍOS!

Además de los juegos habituales, tenemos un especial interés en oír desafíos para...

Perfect Dark • Donkey Kong 64 •
International Track & Field 2000 • Winback
Publicaremos los mejores. ¡Qué te parece!

Envíalos a: Game On, Magazine 64, Paseo San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona

SOY EL MEJOR

¿Qué precio tiene la perfección? O, mejor dicho, ¿qué tiempo requiere?

Vaya, parece que os hemos tocado la fibra sensible, ¿eh? O, al menos, eso es lo que nos ha hecho pensar el montón de cartas que hemos recibido. Hemos de confesar que no esperábamos que fueseis tan duros y, aunque algunos tiempos siguen imbatidos, habéis demostrado ser todo unos campeones con vuestros cartuchos de N64.

Pero aquí no acaba la cosa. ¿Crees que nadie puede superar tu récord? ¿Te crees capaz de superar los de los demás? Vamos, demuéstранos que tu sabiduría nintendera sobrepasa lo natural. Supera los tiempos que aparecen en esta página y entra a formar parte de los mejores nintenderos.



BÁTELOS SI PUEDES

Toma dos de los mejores juegos para N64. Juega con ellos hasta que te sepas al dedillo cada uno de sus rincones y secretos. Después, pásatelos haciendo la vertical, el pino-puente y el bocadillo de la merienda. Por último, ata tus manos a la silla y juega empleando únicamente la boca y los pies. Cuando superes todas estas pruebas, lee con atención los récords que te proponemos batir. Con este entrenamiento, seguro que logras superarlos...



MARIO PARTY 2

Si conoces la serie Mario Party, sabrás que alguno de sus minijuegos puede provocar una luxación de dedos. Nosotros no queremos que acabes con tu muñeca escayolada, pero tendrás que demostrar ser muy diestro en el machaque de botones para superar nuestra puntuación estrella en el minijuego de Shy Guy de Mario Party 2: 36,64m.



PERFECT DARK



Un nuevo reto extraído de la maravillosa aventura de Joanna Dark. Tras ponértelo muy fácil el mes pasado, esta vez hemos ido un poco más allá (de hecho, sólo podrán intentar superar el reto aquellos que se hayan pasado el juego, como mínimo, en modo Agente). Te proponemos que superes el nivel Venganza de Mr. Blonde en menos de 3'37".

Perfect Dark

TIEMPOS EN MODO AGENTE

CENTRAL OATAOYNE: DESERCIÓN

1 0:50 Fede, el director técnico

LABORATORIO OATAOYNE: INVESTIGACIÓN

1 2:18 Adrián Garoz, Vizcaya

CENTRAL DATADYNE: EXTRACCIÓN

1 1:41 Daniel Cruz, Tenerife

VILLA CARRINGTON: REHÉN UNO

1 2:04 Jorge Ramirez, Madrid

CHICAGO: SIGILO

1 0:45 Fede, Director técnico

EDIFICIO G5: RECONOCIMIENTO

1 2:56 Miguel Masip, Barcelona

DK 64

JUEGO DE RAMBI

1 220 Javier Salanueva, Alicante

ARENA ENGUARDE

1 359 Tomás Garrido, Sevilla

ARCADE DK

1 127100 Sergio, el dire

JETPAC

1 99985 Iván Romero, Córdoba

CARRERA DE LA VAGONETA DE DIDDY

1 80 Sergio, el dire

International Track & Field

100M LISDS

1 9,42seg Jesús Zafra, Córdoba

110M VALLAS

1 12,76seg Fran, el redactor jefe

SALTO DE LONGITUD

1 9,39m Luis Martín, Madrid

JAVALINA

1 105,80m Aleix Vilalta, Girona

POTRO

1 9,75 Francisco Atienza, Álava

MARTILLO

1 101,17m Fran, el redactor jefe

HALTEROFILIA

1 280kg Ricardo Barrenechea, Bilbao

SALTO CON PÉRTIGA

1 6,70m David Otero, Burgos

TRIPLE SALTO

1 19,02 Fran, el redactor jefe

SALTO DE ALTURA

1 2,50m Sergio Ramos, Madrid

100M LIBRES

1 0'45"54 Víctor Vega, Santander

100M BRAZA

1 1'00"03 Álex Sánchez, Toledo

BARRA FIJA

1 9,95 Fran, el redactor jefe

TIRO AL PLATO

1 420pts Óscar de Frías, Valencia

World Driver Championship

HAWAII C

1 01:00,14 Guillermo Echegaray, León

KYOTO A

1 00:39,94 Raquel, redactora

LAS VEGAS A

1 00:58,90 Raquel, redactora

ROME B

1 1:11,49 Rubén Torrent, Valencia

LISBON C

1 1:00,96 Juan Trejo, Badajoz

BLACK FOREST A

1 00:27,38 Raquel, redactora

TIEMPO TOTAL

1 5:46,15 Rubén Torrent, Valencia

Star Wars Episode 1: Racer

BOONTA TRAINING COURSE

1 0:20,936 Daniel Renedo, Badajoz

MDN GAZZA SPEEDWAY

1 0:08,397 Miquel, redactor

BEEDO'S WILD RICE

1 0:52,525 Daniel Renedo, Badajoz

MALASTARE 100

1 0:30,441 Fernando Costas, Pontevedra

VENGEANCE

1 1:02,249 Miquel, redactor

SCRAPPERS RUN

1 0:32,198 José Manuel Riquelme, Fuenlabrada

ANDO PRIME CENTRUM

1 0:43,932 Miquel, redactor

EXECUTIONER

1 1:14,516 Raúl Estévez, Cáceres

Smash Bros

MARIO

1 11"02 Manuel Costas, Asturias

DONKEY KONG

1 13"35 Pablo Ródenas, Zaragoza

YOSHI

1 18"47 Gerard Muñoz, Lleida

KIRBY

1 18"55 Inma Gómez, Almería

LINK

1 18"82 Pedro Domínguez, Huelva

FOX

1 14"05 Emilio Alcaide, Málaga

PIKACHU

1 11"11 Bruneschi, mascota

BONUS 1 TIEMPO TOTAL

1 3'22"50 Pedro Domínguez, Huelva

BONUS 2 TIEMPO TOTAL

1 5'55"41 Manuel Costas, Asturias

Mario Golf

TOAD HIGHLANDS

1 8'50"32 Mario Valero, Barcelona

KOOPA PARK

1 9'41"63 Eugenio Miranda, Cádiz

SHY GUY DESERT

1 9'55"56 Joan Josep, redactor

YOSHI'S ISLAND

1 10'19"78 Nacho Vizcaino, Bilbao

BOO VALLEY

1 11'19"04 Joan Josep, redactor

MARIO'S STAR

1 11'09"26 Alberto Renedo, Madrid

Cómo participar

Para formar parte de nuestro "hall of fame" nintendero debes enviarnos una foto en la que aparezca el récord que has batido. Las fotos enviadas deben ir acompañadas de tu nombre, dirección y el tiempo/puntuación batida detrás. Mete tus fotos en un sobre y envíanoslo a:

SOY EL MEJOR, MAGAZINE 64

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
o bien por correo electrónico a:
n64@mcediciones.es

GÁNATE UNA PLAZA ENTRE LAS GLORIAS NINTENDERAS

Jugadores con nervios de acero, con dedos más rápidos que sus sombras, jugadores capaces de superar retos tan difíciles como escalar el Himalaya cargando con Cartman sobre las espaldas o comerse 12 huevos duros sin pestañear. Ése es el tipo de jugadores que necesitamos en el club de los virtuosos. ¿Crees que serás capaz de entrar en él?

Si quieres formar parte de nuestro selecto club, lee los retos que te proponemos. Pero antes, asegúrate de revisar nuestras normas. Una vez hecho esto, podrás batirte en un duelo contigo mismo para tratar de entrar en nuestro podio de Oro, Plata o Bronce.

¿Estás dispuesto? Te avisamos que el camino es duro...

El club de los VIRTUOSOS

desafío

A

Qué debo hacer: Consigue un tiempo inferior a 50 segundos en Death Race.

Pruebas: Una foto de la pantalla que aparece después de la carrera con tu tiempo.

Ayuda extra: Superguía especial regalada con el número 17.

F-Zero X

desafío

G

Qué debo hacer: Desbloquea todos los trucos.

Pruebas: Una foto del menú de trucos en la que aparezcan todos.

Ayuda extra: Varios de nuestros números. Por ejemplo, el 5.

GoldenEye 007

desafío

B

Qué debo hacer: Consigue una precisión superior al 95% en el primer nivel.

Pruebas: Una foto en la que se vean tus estadísticas.

Ayuda extra: Nuestra guía del número 17.

Rogue Squadron

desafío

H

Qué debo hacer: Consigue las 201 bananas y completa el 101% del juego.

Pruebas: Una foto del menú de pausa con la información

Ayuda extra: Nuestra guía de los números 26, 27 y 28.

Donkey Kong 64

desafío

C

Qué debo hacer: Completa el juego con 120 estrellas y con más de 2.000 monedas.

Pruebas: Una foto de la pantalla de récords que muestre el número total de monedas.

Ayuda extra: ¡Es Mario! No necesitas trucos.

Super Mario 64

desafío

I

Qué debo hacer: Consigue una puntuación A en la misión de Leon.

Pruebas: Una foto de la pantalla final mostrando tu puntuación.

Ayuda extra: Nuestra guía paso a paso del número 28.

Resident Evil 2

desafío

D

Qué debo hacer: Desbloquea a todos los personajes ocultos del juego.

Pruebas: Una foto de la pantalla de selección de personajes.

Ayuda extra: En nuestro número 28 tienes trucos.

Turok: Rage Wars

desafío

J

Qué debo hacer: Consigue las 108 medallas Birdie.

Pruebas: Una foto de la pantalla de selección de Modo.

Ayuda extra: En el número 26 cuentas con una útil guía.

Mario Golf

desafío

E

Qué debo hacer: Consigue mejorar el tiempo de 1'34" en Southern Island.

Pruebas: Una foto de la pantalla de estadísticas en la que aparezca tu tiempo.

Ayuda extra: No la necesitas. Sólo corre como las balas.

Wave Race 64

desafío

K

Qué debo hacer: Consigue las 120 Dark Souls.

Pruebas: Una foto de la pantalla de pausa que muestre tu número total de Dark Souls.

Ayuda extra: Superguía especial regalada con el número 24.

Shadowman

desafío

F

Qué debo hacer: Consigue mejorar el tiempo de 1'43" en Koopa Troopa Beach.

Pruebas: Una foto de la pantalla de récords tu tiempo.

Ayuda extra: Como en el caso anterior, sólo necesitarás destreza.

Mario Kart 64

desafío

L

Qué debo hacer: Desbloquea los cuatro personajes secretos (Luigi, Ness, Jigglypuff y el Capitán Falcon).

Pruebas: Una foto de la pantalla de selección de personajes.

Ayuda extra: Superguía especial regalada con el número 27.

Super Smash Bros

Si quieres entrar en el club de los virtuosos,

envíanos una carta incluyendo la prueba fotográfica y el desafío a la que hace referencia, así como tus datos a la siguiente dirección:

EL CLUB DE LOS VIRTUOSOS

MAGAZINE 64

MC EDICIONES, S.A.

Pº San Gervasio 16-20, 08022 Barcelona

● Necesitas superar tres de nuestros desafíos para entrar a formar parte de la categoría de bronce, siete para la de plata y diez para la de oro.

● Puedes participar en el desafío que tú quieras. La elección es tuya.

● Cada desafío debe acompañarse de la respectiva prueba fotográfica. (También aceptamos imágenes tomadas con la GB Camera, siempre y cuando sean de buena calidad.)

● Sabemos cómo reconocer el uso de códigos y trucos. Los jugadores que recurran a ellos quedarán automáticamente fuera de nuestro club.

● No es necesario que nos envíes 10 desafíos completos de golpe. Puedes entrar primero en la categoría de bronce y, después, enviar más pruebas y ascender.

● Los ganadores de nuestras medallas de Oro, Plata y Bronce se publicarán en próximos números de M64.

LAS REGLAS

LOS TRUCOS DE LOS LECTORES

¿Escondes ases bajo la manga? Pues sácatelos del sobaco y compártelos con los lectores de M64.

El truco del mes

1 **Zelda: Ocarina of Time**

Existe un método sencillo para llevarse todos las Skulltulas de oro. Ve a la parte del castillo donde dormía Talen. Encontrarás un árbol en el extremo opuesto. Ponte a su lado e interpreta la Canción de las Tormentas. (Este truco no funcionará si has cogido la Skulltula del árbol.) Baja al agujero y arroja bombas contra las paredes. Cuando encuentres la Skulltula de oro, arrójale el bumerán. Una vez el objeto aparezca, no lo recojas; quédate al lado del teletransportador y arrójale el bumerán. Cuando lo tengas cerca, sube al teletransportador. Vuelve a bajar por el agujero y reaparecerá la Skulltula. ¡Repíte el proceso hasta tenerlos todos!

Toni Fernández, Castellón



2 **DK64**

Si te faltan melones y tienes un barril tag, métete en su interior y vuelve a salir con el mismo personaje. Recobrarás todos los puntos de vida.

Javier Valerón, Lugo



3 **Castlevania**

Cuando estés en el poblado (donde luchas con el vampiro), dispara contra la araña que hay en el techo de la escalera y destrúyela. Recibirás una purificación, un frasco de medicina, 500 en oro y una gema roja. ¡Es genial!

Luis Pacheco, Navarra

4 **Perfect Dark**

Una vez en el Edificio G5, deja la cámara espía fuera de la

sala de reunión de los conspiradores y corre a la caja fuerte. Una vez hayas adjuntado el decodificador, cámbiate a la Camspy y guíala dentro de la habitación. Mientras observas a los conspiradores, el contador bajará, y así ahorrarás tiempo y el truco se volverá más fácil.

Jesús Méndez, Almería

5 **Perfect Dark**

¿Tienes problemas para matar sims ocultos? Consigue una CMP150 y emplea la función secundaria. Localiza un sim que se descubra y apúntale. Cuando vuelva a cubrirse, seguirá en el punto de mira. ¡Síguelo y mátalos!

Anónimo

6 **Perfect Dark**

Si un nivel es demasiado difícil, entra en el modo contraoperativo y juega como guardia. Date una vuelta por el nivel y mata a otros guardias -no se defenderán- y, una vez hayas eliminado a unos cuantos, o al menos los hayas debilitado sustancialmente, cámbiate de nuevo a Jo. Todo será más fácil.

Santi Cuevas, Madrid

7 **Perfect Dark**

Selecciona el multijugador y carga tu personaje en un juego para dos. Selecciona el Farsight como única arma y pon el límite de muertes en uno. Inicia el juego y dispárale a la

cabeza al segundo oponente, que obviamente no hará nada. El juego finalizará y tendrás las cuatro estrellas (tiro a la cabeza, matador, precisión y supervivencia). Si repites varias veces esta operación, tu estatus mejorará.

Pedro Durán, Sevilla

8 **Perfect Dark**

Si quieres pulverizar al equipo de redacción de esta revista, escribe una variante del truco 'dispara-a-la-distancia-apropiada-manteniendo-la-puerta-abierta-con-la-caja-flotante-y-arroja-a-los-científicos-mogollón-de-flechas' y envíalo 250 veces por semana. Si adjuntas una reproducción de la pantalla, aún mejor.

Gabriel Estévez, Barcelona

9 **Super Smash Bros**

Si te han derrotado en el multijugador, puedes tomar prestada una de las vidas de un inocente compañero de juego. Basta con pulsar A+B+Z+Inicio para volver a la acción.

Marcos Santos, Madrid

10 **Wrestlemania 2000**

Si tienes problemas con los combates en la jaula de Road to Wrestlemania, sube por el panel que se encuentra detrás de ti nada más empezar el torneo. Tu oponente correrá hacia ti. Entonces, si pasas al panel siguiente, el



enemigo golpeará el panel en el que te encontrabas. Dale vueltas al stick analógico hasta que llegues a Especial y trepa hasta salir de la jaula. Dejarás a tu enemigo totalmente confuso.

Paco Torres, Valencia

11 **Vigilante 8**

En el nivel Nieve, ve a la cabaña que se encuentra al final del ascensor y abre la puerta a balazos. Si entras a gran velocidad, te hallarás de pronto en el ascensor y podrás recoger armas.

Cristian Hermoso, Lérida

12 **Vigilante 8**

Introduce LIVING FOREVER como contraseña de invencibilidad y FIRE_NO_LIMITS para armas de disparo rápido.

Cristian Hermoso, Lérida

13 **Perfect Dark**

Pon todas las armas como Minas de Control Remoto en el multijugador. Los sims no

lograrán detonarlas. ¡De esta manera puedes derrotar a un equipo completo de sims perfectos!

Ernesto Belmonte, Navarra

14 **Banjo-Kazooie**

Ve al castillo de arena de la Cueva del Tesoro e introduce el código BRLEUDFEAEGTHEGS en el suelo para que tu huevo se rellene hasta 200. ¡Es fantástico!

David Casillas, Zaragoza

15 **F1 World Grand Prix**

Mantén pulsado Arriba en el stick analógico al principio de la carrera y saldrás a toda velocidad. Ganarás unas seis posiciones.

Ramón Quiroga, La Coruña



TU TURNO

¿Conoces algún secreto o truco interesante, o bien alguna cosa curiosa que hacer en tus videojuegos? Entonces, ¡envíanoslos inmediatamente! Cada mes haremos una recopilación de los mejores y los publicaremos en esta sección.

recortar y mandar

AL RESCATE

Describe tu truco en el cupón adjunto (usa un trozo de papel aparte si es necesario) y remítelo a:

TRUCOS DE LOS LECTORES
MAGAZINE 64
MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Aquí teneís mi truco

Es para el juego:

Y he descubierto que:

Me llamo

Y vivo en

Código Postal



1ª CONVOCATORIA



DE PREMIOS DE LOS LECTORES



Hasta ahora, has leído con

acuerdo o desacuerdo nuestras reviews, nuestras opiniones y nuestras puntuaciones. Hemos

elevado juegos a la altura de los cielos y hemos llevado a otros al infierno. Ahora es tu turno. En la redacción hemos decidido que sois vosotros los auténticos expertos en videojuegos, por eso queremos saber vuestra opinión mediante esta convocatoria especial.

Escoge los 5 mejores juegos para N64 de estos 12 meses (de junio de 2000 a junio de 2001) y los 5 mejores juegos de todos los tiempos.

Sabemos que te lo hemos puesto difícil, pues hay mucho entre lo que escoger, así que reflexiona bien tu decisión. Una vez la tengas, rellena y recorta el cupón adjunto y envíalo a la siguiente dirección:

1^{os} PREMIOS M64 DE LOS LECTORES

MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Entre todos los cupones que recibamos, realizaremos un sorteo de un lote de productos para tu N64.



1ª CONVOCATORIA DE PREMIOS DE LOS LECTORES

	Los cinco mejores juegos para N64 del año son, para mí...	Los cinco mejores juegos para N64 de todos los tiempos son...
Mejor Juego		
2º		
3º		
4º		
5º		

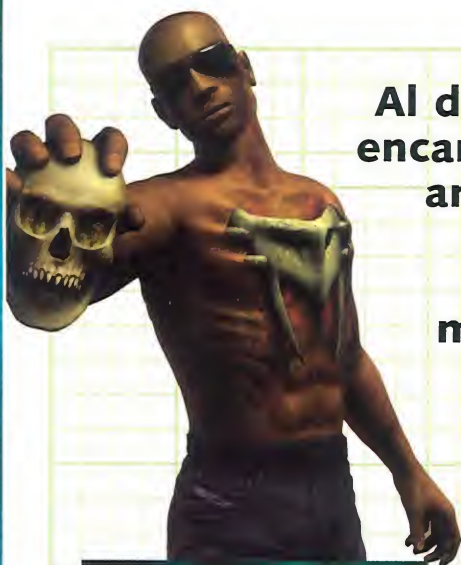
Nombre y apellidos:

Calle

Población

Provincia

Teléfono



Al doctor le encantan los animales. Aunque estén muertos.



Hospital Lúdico del Doctor Vainilla

EL DOCTOR LE ESCUCHA

El Dr. Vainilla practica sus ejercicios de tai-chi, mientras la sala de espera se va llenando de pacientes.

Es muy simple, Beltrán. Sólo tienes que cruzar las puertas correderas, sin dejar de disparar a todo bicho viviente, hasta que llegues a la sala del núcleo. Una vez allí, dispara a esa cosa y esquiva, a la vez, todo lo que te va disparando. Si hubiera cualquier otra complicación me llamas a la consulta privada. ¡Que pase el siguiente!



Dr. Vainilla, En *Shadowman*, aunque di a Legion lo que se merecía, se me recompensó con un final realmente malo. Me han dicho que hay un final bueno. ¿Es verdad?

Carlos Conesa, Zaragoza

El doctor mira a través de la ventana mientras hace crujir los dedos de las manos.

Depende de lo que tú entiendas por "bueno", Carlos. Irónicamente, si vences a Legion, el final es realmente decepcionante. Te sugiero que intentes esto otro: perder. Aunque técnicamente el final es "malo", tiene mucho más dramatismo, por lo que aún resulta más interesante. ¡Vaya con Acclaim!

Dr. Vainilla, En el nivel cuatro del episodio tres de *South Park*, no consigo entrar en la sala del núcleo y, por lo tanto, no puedo hacerlo estallar. Dígame qué he de hacer, por favor.

Beltrán Gómez, Salamanca

Dr. Vainilla, Le juro que guardé la partida de *Shadowman* el otro día. Hoy quería jugarla otra vez, he pulsado "Load", pero la partida no ha aparecido. Debería estar allí, sólo que no está. Esto es muy fuerte, doctor.

Josema Martínez, Madrid

El doctor taconeó el zueco contra el suelo nerviosamente. Primero de todo, deberías comprobar lo que hay grabado en el Controller Pak, así que mantén presionado "Start" cuando enciendas la N64 con un cartucho compatible con el Controller Pak. Una vez en la pantalla



del Controller Pak, mira si el archivo que guardaste sigue aún allí. Si es así, me temo que el pronóstico es grave. Sé de muy buena tinta que muchos jugadores que tienen instalados Controller Pak de marcas distintas a Nintendo se han quejado de haber perdido datos, por eso recomiendo siempre a mis pacientes que compren accesorios oficiales, aunque sean algo más caros. Si ése es tu caso, lo siento pero yo no puedo hacer nada por ti. Lo más razonable sería devolverlo a la tienda y que te reembolsaran el importe.

Dr. Vainilla, No entiendo qué he de hacer en la cueva Hazy Maze de *Super Mario 64* con eso de las piedras rodantes. ¿Cómo consigo la estrella?

Marc Caselles, Girona

El Dr. Vainilla se pone en contacto con el más allá para responder a esta pregunta.

Vamos a ver, Marc. Los espíritus me indican que has de tomar el camino hacia la primera estrella, pero antes de llegar a la sala del ascensor (y después de pasar todas esas gigantes rocas rodantes), párate frente a la puerta. Mira hacia arriba con C-arriba y verás un pasadizo en lo alto. Para alcanzar la estrella, tendrás que dar unas cuantas patadas.

Dr. Vainilla, Tengo un problema con *Rocket: Robot Wheels*. No hay forma de bur-

lar al guardia del nivel Paint Misbehavin. ¿Qué me aconseja que haga?

Óscar Izquierdo, Sevilla



El doctor ase el maletín y guarda en él el estetoscopio a toda prisa. Se dispone a pasar consulta domiciliaria. Bueno, tu problema tiene una fácil solución. Acércate al guardia. Verás que tiene la parte superior del cuerpo de color verde, mientras que la inferior (desproporcionada respecto al resto) es entre marrón y anaranjado. Para conseguir engañarle, sumérgete (todo el cuerpo) primero en amarillo y después en azul: el resultado es que ahora serás verde. Luego, súbete a la cornisa que hay en el charco de agua limpia. Así, te habrás limpiado de pintura para abajo. El siguiente paso es saltar a la cornisa amarilla y, luego, a la roja para que tu parte inferior adopte ese color anaranjado. Intenta, luego, pasar junto al guardia. Estoy seguro de que le parecerás mucho más atractivo con esa tonalidad.

Diga treinta y tres...

Sea cual fuere el mal que te aqueja, el Doctor Vainilla conoce el remedio. Describe tu problema en el cupón adjunto (usa un trozo de papel aparte si es preciso) y remítelo a:

Hospital Lúdico del Doctor Vainilla Magazine 64
Pº San Gervasio 16-20
08022 Barcelona

recortar y mandar

Buenos días, Doctor

Sufro mucho. Mi problema es:

Me llamo

y vivo en

.....

.....

.....

Código Postal



CATÁLOGO DE INVENTOS

El legado de Nintendo sale a la luz.

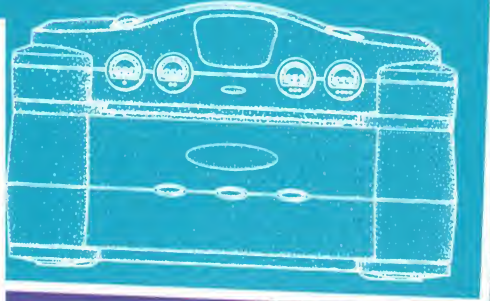
Si los trabajadores del departamento de Investigación y Desarrollo de Nintendo están considerados como los más innovadores desarrolladores de software y hardware del mundo, no es por casualidad. En los treinta años que han pasado desde que Gunpei Yokoi inventó el Ultra Hand y consiguió que la empresa pasara de ser una pequeña fábrica de pañales a convertirse en una multinacional del mercado del entretenimiento, el cuartel general de Nintendo localizado en Kioto ha irradiado siempre una energía creativa fuera de serie.

Cualquiera de sus ideas podría convertirse en la próxima Game Boy (el invento de mayor éxito de Nintendo y Yokoi hasta la fecha) y, por esta razón, la empresa mantiene una política de protección férrea sobre su propiedad intelectual. Todos y cada uno de los componentes de todos y cada uno de los cachivaches que Nintendo ha ideado cuenta con su correspondiente patente formalizada, de modo que se aseguran la utilización exclusiva del concepto o la tecnología. Detrás de cada gran acierto, como la SNES o la N64, hay cientos de artilugios que nunca llegaron a cuajar o que, simplemente, se quedaron en el camino. Aun así, todos ellos fueron documentados por los genios hiperactivos que se encargan de crear los mejores juegos de la historia. Aquí tienes una muestra de esas originales patentes ...

United States Patent
Cordell et al.

Patent Number: Des. 419,199
Date of Patent: Jan. 18, 2000

FIG. 3



ACOPLE 64

Inventores: John Cordell, Kenichiro Ashida
Año: 1999

Este periférico para la N64 se parece al 64DD, pero no dispone de ranura para insertar discos. Sin embargo, la parte trasera está repleta de conectores de tipo AV (como las de la N64), lo que nos hace pensar que quizá se trate de un periférico para acoplar el sistema de sonido Surround o un proyector.

FIG. 1



CARGADOR DE CD

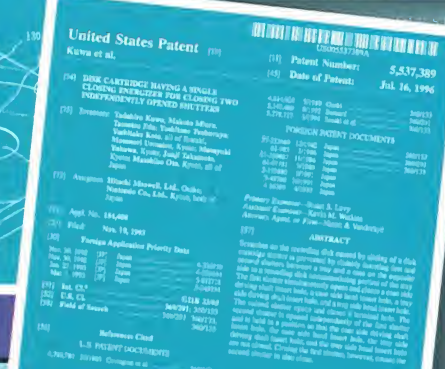
Inventores: Tadahiro Kuwa y otros
Año: 1993

Este cargador, ideado en la época de la brevísima alianza de Nintendo con Sony, hubiera servido para cargar CDs en el periférico "SNES PlayStation" sin rallar la delicada superficie de los discos. Sony no adoptó la idea cuando se estableció por su cuenta, y tampoco aparecerá en la Gamecube.

United States Patent
Kuwa et al.

Patent Number: 5,537,389
Date of Patent: Jul. 16, 1996

FIG. 1



LA PRIMERA CONSOLA

Inventores: Masayuki Uemura, Akitsugu Murauchi, Takehiro Izushi
Año: 1978

La primera incursión de Nintendo en el incipiente mercado de las consolas domésticas podía cargar juegos al estilo de Pong. Nintendo lanzó versiones de la máquina con seis y quince juegos, además de una posterior que ofrecía un juego de carreras muy sencillo. En total se vendieron más de dos millones y medio de unidades.

U.S. Patent Jun. 4, 1985 Sheet 1 of 13 4,521,020

FIG. 1

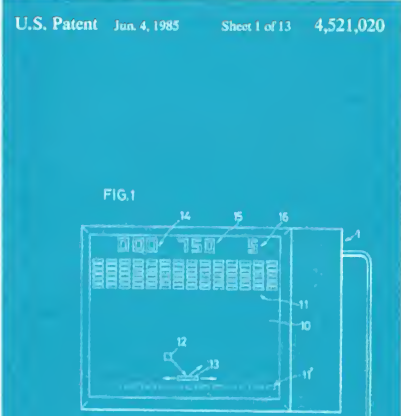



FIG. 3



CONSOLA CON PISTOLA

Inventor: Gunpei Yokoi
Año: 1978

En su tiempo, este juego de tiros era el no va más de la tecnología. Proyecta la imagen de un avión que siempre dibuja ochos en el aire. Debes dispararle con un par de balas que vuelan hacia el centro de la pantalla. Como puedes comprobar, sensación de realismo a tope.

United States Patent

Yokoi

4,268,033
May 19, 1979

SHOOTING GAME APPARATUS

Inventor: Gunpei Yokoi, Kyoto, Japan
Assignee: Nintendo Company Limited, Kyoto, Japan

Appl. No. 23,893

Filed: Mar. 26, 1979

Foreign Application Priority Data

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047325

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047326

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047327

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047328

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047329

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047330

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047331

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047332

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047333

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047334

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047335

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047336

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047337

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047338

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047339

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047340

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047341

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047342

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047343

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047344

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047345

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047346

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047347

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047348

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047349

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047350

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047351

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047352

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047353

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047354

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047355

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047356

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047357

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047358

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047359

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047360

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047361

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047362

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047363

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047364

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047365

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047366

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047367

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047368

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047369

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047370

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047371

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047372

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047373

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047374

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047375

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047376

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047377

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047378

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047379

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047380

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047381

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047382

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047383

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047384

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047385

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047386

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047387

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047388

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047389

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047390

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047391

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047392

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047393

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047394

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047395

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047396

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047397

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047398

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047399

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047400

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047401

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047402

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047403

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047404

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047405

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047406

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047407

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047408

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047409

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047410

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047411

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047412

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047413

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047414

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047415

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047416

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047417

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047418

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047419

Apr. 25, 1978 [JP] Japan 53-047420

3 Claims, 21 Drawing Figures

FIG. 2A

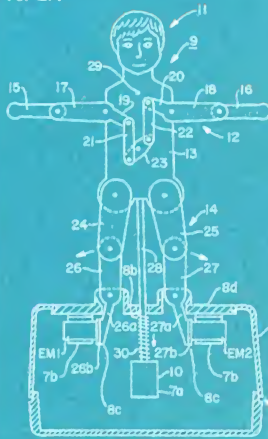
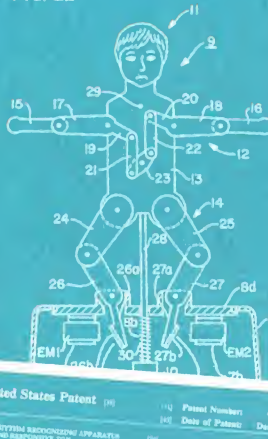


FIG. 2B



ROBOT BAILARÍN

Inventor: Gunpei Yokoi
Año: 1985

El robot de Gunpei analiza las señales rítmicas de la música y se mueve siguiendo el ritmo. Es una especie de versión sofisticada de esas flores que se balancean con la música. El proyecto no siguió adelante, ya que Nintendo prefirió arriesgarse con el ROB Robot, un armatoste que venía con las primeras NES y que fue un auténtico fiasco.

United States Patent

Yokoi

4,895,627

May 26, 1989

Shooting Game Apparatus

Inventor: Gunpei Yokoi, Kyoto, Japan

Assignee: Nintendo Co., Ltd., Kyoto, Japan

Appl. No. 06/386,386

Filed: Jan. 11, 1988

Foreign Application Priority Data

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,000

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,001

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,002

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,003

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,004

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,005

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,006

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,007

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,008

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,009

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,010

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,011

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,012

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,013

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,014

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,015

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,016

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,017

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,018

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,019

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,020

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,021

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,022

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,023

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,024

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,025

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,026

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,027

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,028

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,029

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,030

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,031

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,032

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,033

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,034

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,035

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,036

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,037

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,038

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,039

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,040

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,041

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,042

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,043

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,044

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,045

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,046

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,047

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,048

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,049

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,050

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,051

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,052

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,053

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,054

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,055

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,056

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,057

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,058

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,059

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,060

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,061

Dec. 11, 1987 [JP] Japan 62-250,062

CUENTA

Expresa en nuestra sección de cartas tus opiniones más feroces sobre la revista y el mundo de Nintendo 64.

Gamecube sí

Soy un nintendero desde la época de los Game and Watch y, como tal, tengo todos vuestros números. Y aparte de nintendero también soy un Mackero, sí uno de esos locos que usa esos ordenadores tan raros y de colores con ratones de un solo botón. Además, a mucha honra, aunque ahora lo de no tener un PC con Windows o una PlayStation sea ser más raro que un perro verde. Para mí la historia de Apple y Nintendo, aunque a muchos kilómetros de distancia, es muy parecida. Apple creó el primer sistema operativo con una interfaz visual (y que fue más tarde copiado por un tal Bill Gates) y las aplicaciones más potentes. Sin embargo, los altos costes de estos cacharros precipitaron a la empresa a una crisis de la que todavía está saliendo, entre otras cosas gracias al iMac (el ordenador agüevao de colorines que tanto aparece en la tele). Por otro lado, Nintendo siempre ha estado en la vanguardia de los videojuegos, muy por delante de la competencia y con gran éxito hasta la incursión de Sony en el

mundo de los videojuegos. Con grandes campañas de publicidad y, sobre todo (por lo menos en España), por la posibilidad de hacerte con una copia ilegal de Tomb Raider (ese montón de píxeles, que parece más un virus que un juego) por menos de lo que cuesta vuestra revista, la PSX eclipsó a la N64, que para mí ha tenido los mejores juegos, con mucha diferencia.

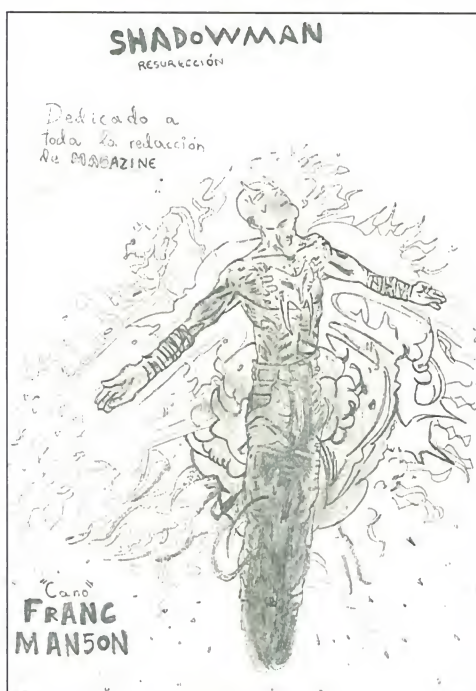
Ahora Apple en su resurrección ha construido uno de los ordenadores más potentes del mercado, llamado Cube (sí, también es cuadrado y pequeño, toda una monada) con un procesador PowerPC G4, y cuál iba a ser mi sorpresa, Nintendo va a sacar una superconsola que será cuadradita y pequeña, y se llamará GameCube. Pero es que además también incorporará un Procesador de IBM PowerPC. ¿Os parece simple casualidad? ¿Serán Steve Jobs (fundador de Apple y para mí el Miyamoto de los ordenadores) y Miyamoto primos? ¿De qué planeta proceden? ¿Tenéis el teléfono de Mulder?

Bueno todo este rollo era para preguntar si el

procesador Gekko de la GameCube será equivalente a un G3 o a un G4 de los Macintosh. P.D: Viendo lo que ha hecho Rare con Perfect Dark en la N64, no duermo pensando cómo será el Perfect Dark II de la Gamecube. ¿Os importaría preguntarle al profesor Vainilla si es bueno jugar a la PlayStation para conciliar el sueño?

MikeLeRoy, e-mail

Nos ha gustado mucho tu comparación entre Macintosh y Nintendo, pues ciertamente tienen mucho en común. Tanto un caso como el otro son ideales para la aplicación del refrán "unos cardan la lana y otros se llevan la fama". Nintendo y Mac han demostrado tener un espíritu innovador (aún lo mantienen) que les ha llevado a la creación de auténticas evoluciones (léase el reportaje Catálogo de Inventos unas páginas atrás para más detalles) en sus respectivos campos que más tarde han sido copiadas por otras compañías. Sin embargo, han cojeado en otro aspecto: la



Franc Manson nos vuelve a llevar a las tinieblas con sus fantásticos dibujos de Shadowman.

TÚ Y LA GAMECUBE

Este mes tenemos un caso especial. KaKaRoTT nos manda, vía mail, un completo estudio del nuevo mando de la Gamecube. Muchos de vosotros os habéis quejado en vuestras cartas de la ausencia del gatillo Z en la parte central, del desplazamiento del stick analógico...



Pues bien, KaKaRoTT ha resuelto todos los problemas que podían haber con el nuevo diseño del mando de la Gamecube. Es más, ha creado tres distintos basados en las tres consolas de 'gran cilindrada' en el mercado: la N64, la PlayStation y la Dreamcast. Sin duda, si Nintendo sacase al mercado su mando con

estas tres opciones, los usuarios de Gamecube no tendrían problema para adaptarse a su nuevo mando, pues podrían escoger el que más se pareciera al de su antigua consola.



Modelo Cube 64



Modelo Play Cube



Modelo Dream Cube

CUENTA



Nadie puede negar que una de las cosas que más le gustan a Juan Antonio Cortés, de Córdoba, es dibujar chicas sexys.

comercialización, cosa que sí llevan a la práctica a las mil maravillas Sony y Windows, sus directos competidores, los cuales han sido capaces de llevar su producto a casi todas las casas y, además, hacer sombra a los verdaderos estandartes, Nintendo y Mac.

Volviendo a la cuestión principal que planteabas, debes saber que el procesador Gekko de la Gamecube no equivaldrá, directamente, ni al G3 ni al G4 de Macintosh, aunque se encuentra más próximo a este último. El procesador del G3 puede funcionar a 233 o a 266 MHz y el del G4, a 450MHz. Pues bien, el de Gamecube será a 405MHz. Teniendo en cuenta las posibilidades que ofrece la nueva creación de Mac, podemos estar más que seguros de que, con un procesador de estas

características, todo tendrá unos gráficos formidables en Gamecube.

Por último, hemos remitido tu caso al Doctor Vainilla, quien, a regañadientes, nos ha dado esta respuesta: "Si este chico quiere dormir como un tronco, lo más indicado es que eche unas partiditas a cualquier jueguecillo para PlayStation. Pero cuidado con los efectos secundarios: demencia senil precoz, cretinismo y wervenización (véase Cuenta, Cuenta del número 17)".

Gamecube no

Hola, gente de M64. Os escribo por varias razones. Primero, para felicitaros por la revista y, segundo, para contar algo que me gustaría compartir con todos.

Veréis, se trata de la Gamecube: me está defraudando bastante lo que se está hablando acerca de ella. Soy un seguidor de Nintendo desde hace años. Tengo la N64 y tuve la GB y la SNES. Puedo presumir de tener una treintena de juegos para N64, entre los que se encuentran auténticas joyas. La cuestión es que esperaba con ansiedad noticias de la Gamecube, pero ahora que las tengo, cada día lo veo peor:

1. ¿Cómo que Mini DVD? Yo quiero ver películas DVD.

2. La PS2 tendrá funciones de

PC. Imaginaos: Internet, impresión de documentos... Eso es sacarle partido.

3. La PS2 ya está aquí. Nintendo siempre se retrasa en sus lanzamientos, da igual si es la nueva consola o la enésima entrega de Mario.

4. Y, aunque sea una chorrada, ¡mira que es fea la Gamecube!

Como veréis, no todos lo vemos color de rosa con la GC. Ahora los Playstationeros nos vacilarán y, encima, con razón.

En fin, estoy muy decepcionado.

José Luis Vich, Mallorca

1. Como ya aclaramos en el último Cuenta, el motivo por el que Nintendo ha optado por el Mini DVD es el abaratamiento de costes y la lucha contra la piratería. La PS2 es carísima y, si

se trata de ver películas DVD, no es precisamente la mejor elección, pues la calidad de imagen que ofrece no puede competir con la de reproductores de DVD de alta gama. Además, por el precio de un vídeo normal (por supuesto, mucho menos de las 74.900 pelis que cuesta la Play2) puedes conseguir hoy mismo un reproductor de DVD para tu televisión o bien uno para tu ordenador, y reservar lo que te ahorres para la Gamecube.

2. ¡Y la Gamecube! La Play2 salió al mercado japonés (y ha salido al español) SIN posibilidad de conexión a la Red y es ahora, al darse cuenta del patinazo, que están investigando en la incorporación de un sistema que lo permita. La Gamecube, en cambio, nace con otra idea y sus creadores están promoviendo ya la posibilidad de jugar en red, por lo que estamos seguros de que la conexión a Internet será algo fundamental en la Gamecube.

3. En efecto, la Play2 ya está aquí. Sin embargo, el nuevo disco de Manolo Escobar también está aquí y muchos preferirán esperar al nuevo de Manolo García. De cualquier modo, tienes toda la razón: Nintendo siente una pasión absolutamente criminal por los retrasos. Si no se espabila esta vez, lo va a pagar muy caro.

4. A nosotros nos chifla. Sobre gustos...

Maltrato televisivo

Queridos colaboradores de M64, quería haceros un par de preguntas, pero primero os quiero exponer algo. No sé si conocéis un programa de un canal digital llamado DOF6. En ese programa se analiza la actualidad videojueguil, se muestran juegos y se ofrecen trucos, entre otras cosas. En ese programa, a la compañía Nintendo y a sus usuarios (tanto de GB como de N64) se nos falta al respeto de todas las maneras posibles. En todo el tiempo que llevo viendo el programa sólo han hecho análisis de dos juegos de N64: GoldenEye y Perfect Dark, y su duración fue de cinco minutos, muy por debajo de la habitual. Y en cuanto al resto del programa, los juegos de Nintendo sólo salen en unas listas en las que dicen que los mejores juegos de N64 son (ahora me entero) Pokémon Snap, Perfect Dark y Ridge Racer 64. ¿Qué pasa con GoldenEye, JFG, NBA Courtside, ISS '98, Ocarina of Time... ¿Por qué esa manía de alabar juegos como Chase the Express o Siphon Philter cuando lo único bueno que tienen son las intros? Y lo mismo pasa con otro programa llamado Intros Database. En él aparecen juegos y se muestran imágenes y la intro. Pues bien, no sólo el 97% de los juegos que salen no son de N64, sino que la última vez que salió un juego de N64 fue DK, y durante dos minutos salió Donkey dando vueltas a un árbol.

CUENTA



CUENTA CUENTA

¿Por qué a los usuarios de N64 se nos margina y ridiculiza de esa forma?

Y ahora las preguntas:

1. He oído que la Gamecube saldrá en el 2002.

¿Es eso cierto?

2. ¿Tan mala es la banda sonora del juego de los Blues Brothers? Soy un fan confeso de los Blues, y se me hace difícil pensar que un juego con música Blues y R&B de fondo sea malo.

Elwood, Barcelona

De nuevo, el desprecio hacia los juegos de N64

vuelve a ser motivo de controversia. Aunque parezca injusto, detrás de los comentarios que se hacen sobre videojuegos en este tipo de programas, así como en las revistas y otras publicaciones, hay un criterio crítico que valora el juego, pero también hay un criterio comercial. Que de un juego se hable mucho o poco no depende sólo de que sea bueno, sino también del equipo de comerciales que hay tras él, moviendo el juego de un sitio a otro, así como del presupuesto de marketing, publicidad y gastos de representación. En este sentido, las arcas de Sony PlayStation no tienen fondo a la hora de predisponer favorablemente a los medios de comunicación. Además, todo en televisión está

regido por los niveles de audiencia y hay que reconocer que el público poseedor de una Play multiplica al de poseedores de N64. Y eso enlaza con la cuestión anterior: ante un público mayor, el esfuerzo comercial se intensifica, lo que resulta en una presencia sobredimensionada del líder en los medios de comunicación.

1. Aunque en nuestro reportaje del número 35 barajábamos la posibilidad de que la NGC fuera a aparecer en el 2002, las últimas noticias adelantan el lanzamiento a finales de 2001.

2. La N64 es capaz de reproducir efectos sonoros de calidad a la perfección, pero cuando se trata de música, lo mejor son los equipos

preparados al efecto. Si de verdad eres fan de los Blues Brothers, disfruta de ellos en su formato musical original.

Preguntas sin respuestas

Hola, lectores, redactores, colaboradores y todos los que, de alguna forma, tenéis algo que ver con Magazine 64. Tengo unas cuantas preguntas que haceros:

1. Si Daikatana y Tarzan son tan malos (de eso

no hay duda), ¿por qué se encuentran entre los 10 más vendidos?

2. ¿Por qué Mario (que es todo un ejemplo a seguir) no se cambia nunca de ropa? ¿Por qué no resuelve sus problemas con Bowser en los tribunales? O es que, en realidad, obliga a Bowser a que rapte a la princesa...

3. Si Link durmió siete años en el templo del tiempo, ¿dónde está su barba? ¿Y su ropa mugrienta? ¿Y su ropa nueve tallas menos?

4. ¿Por qué Banjo me parece tan simpático si todo lo que sabe hablar son balbuceos y Don Pimpón de Barrio Sésamo me daba tanto miedo?

Saludos a todos
Samuel Villafranca, Madrid

¿Por qué Espinete se ponía bañador para ir a la playa si el resto

del día iba en pelotas? ¿Por qué los patitos de goma son amarillos si no hay patos amarillos en la vida real? ¿Por qué el dire se empeña en desmentir que usa peluquín? La vida está llena de preguntas sin respuesta y, a veces, es mejor que sigan así.

CUENTA, CUENTA...

MAGAZINE 64 - MC Ediciones, S.A.
Pº San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona
o envíanos un e-mail a: m64@esdecir.com
(No olvides poner la fecha en tu carta, así como tu teléfono particular.)

¡NOTICIA DE ÚLTIMA HORA!

Descubierto un nuevo Pokémilagro en Barcelona.

El mes pasado, en nuestra sección Cuenta, Cuenta, te presentamos el pokécaso de Juan Antonio Cortés, de Córdoba, y su Pokémon mutante.

Pues bien, parece ser que el fenómeno pokémilagro se está extendiendo y este mes hemos topado con uno nuevo. El caso nos llega directamente desde Barcelona y nos lo narra Carlos, su descubridor:

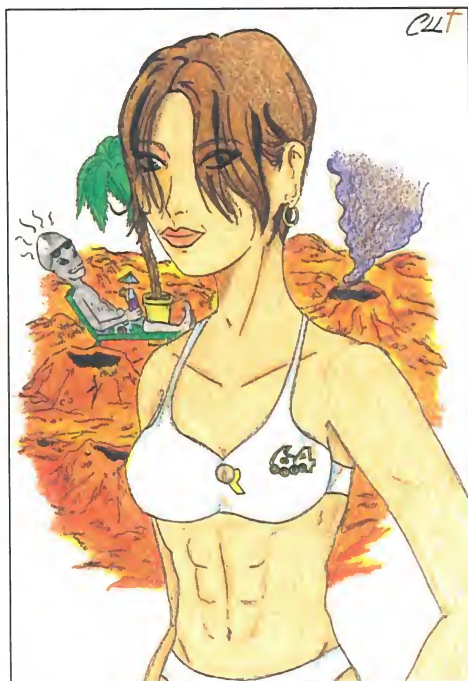
"Os escribo para enseñaros mi Butterfree obeso. No sé cómo lo conseguí y me quedé flipao cuando lo vi. Yo me dedico a cazar Pokémon raros de Pika Copa a los que llamo 'engendros', aunque este Butterfree no pertenece a ese campeonato."

Parece que la mutación no afecta para nada a la capacidad luchadora del Pokémon, pero aun así se trata de un caso muy curioso.

A este paso, vamos a tener que acabar llamando a Mulder y Scully para que resuelvan nuestras pokédudas.



En esta foto puedes ver el aspecto tan extraño de este Butterfree. No le sientan mal esos quilos.



Parece que, después del ajetreo de Perfect Dark, Joanna se ha tomado unas vacaciones a lo vigilante de la playa. El dibujo es de Carlos Llanos, de Madrid.

DIRECTORIO

La guía con todos los juegos analizados en Magazine 64

Entiéndeme

¡NUEVO! Algunos títulos entraron en Directorio hace más de un año, con una puntuación que ya no se merecen. Mediante la Nota Estrella (de 1 a 5) señalamos cuán bien está envejeciendo un juego y qué tal resiste las comparaciones con los últimos lanzamientos.

Ahora es súper fácil ver si el juego en cuestión obtuvo o no una Star Game (85% o más). En caso afirmativo, te recomendamos vivamente su compra.

SAN JUAN DE LA CRUZ 64

23% ★

Editor ● Precio ● No. jugadores ● Rumble pak ● Cómo se guarda ● Expansion pak ● Número en que fue analizado



En una noche oscura, con ansias en amores inflamada, ¡oh dichosa ventura!, salí sin ser notada, estando ya mi casa sosegada. A oscuras y segura, por la secreta escala disfrazada, ¡oh dichosa ventura!, a oscuras y en celada...

TRUCO

Toma el cartucho y tíralo por la ventana sin dilación.

¡NUEVO! La ficha específica si el juego es compatible con Rumble, Controller o Expansion Pak.

Te decimos en pocas palabras si el juego merece la pena o no. Confía en nuestros analistas: nunca se equivocan, pues saben que en Magazine 64 los errores se pagan con una partida a MK Mythologies.

Aquí tienes un truco de primera, comprimido como el genio de la lámpara.

EL PODIO

1



ZELDA

2



PERFECT DARK

3



SUPER MARIO 64

4



DONKEY KONG 64

5



TUROK 2

6



GOLDENEYE

Títulos

1080° SNOWBOARDING



91% ★

Nintendo ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● N° 11

Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

ALL STAR BASEBALL



84% ★

Acclaim ● 9.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● N° 9 Gráficos

en alta resolución y un sistema de control muy complejo. En general, el exceso de tecnología afecta a su jugabilidad.

ARMORINES



84% ★

Acclaim ● 9.490 ptas. ● N° 26 ● 1-4 jugad. ● Rumble pak ● Exp. pak ● Controller pak

Un potencial enorme echado a perder por gráficos insatisfactorios y armas de hazmerreir.

BANJO-KAZOOIE



92% ★

Nintendo ● 7.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● N° 9

Superior en gráficos a Super Mario 64, pero inferior en jugabilidad. Algunos puzzles irresolubles y pequeños problemas de cámara.

BATTLETANX



84% ★

300/Virgin ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● N° 29

Tremendas travesuras multijugador estropeadas por un aburrido modo para un jugador.

BIO FREAKS



83% ★

NSC/GT ● 8.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● N° 11

El beat 'em up con mejores gráficos de N64. Por desgracia, la capacidad de volar de los personajes dinamita la jugabilidad del cartucho.

BLAST CORPS



88% ★

Nintendo ● 5.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Controller Pak ● N° 1

Carreras a todo trapo, una multitud de vehículos, muchas explosiones totalmente interactivas... Apto para todos los públicos, aunque bastante corto.

BLUES BROTHERS



59% ★

Virgin ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Controller Pak ● N° 35

Plataformas con un manejo torpón y falta de originalidad, aunque con buenos pases de baile.

BODY HARVEST



91% ★

Infogrames ● 5.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● N° 13

Un juego de tiros con el aspecto de una película de segunda. Body Harvest es una sobredosis de acción, tridimensionalidad, aliens, vehículos y diversión.

BUST-A-MOVE 3 DX



87% ★

Acclaim ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● N° 14

Aparte del modo para cuatro jugadores, es el Bust-A-Move de siempre: de una simpleza proverbial, pero súper divertido.

COMMAND & CONQUER



86% ★

Nintendo ● 10.990 ● 1 jugad. ● En cart. ● Expansion Pak ● N° 21

Tiene cuatro años en el PC y su conversión no tiene nada de especial. Bueno, pero nunca espectacular.

COPA DEL MUNDO: FRANCIA 98



85% ★

EA ● 4.990 ● 1-4 jugad. ● Controller Pak ● N° 7

Funciona como FIFA: RM 98 y arrastra sus mismos defectos. La cámara es brusca y las reacciones de los jugadores son muy lentas.

DARK RIFT



81% ★

Vic Tokay ● 4.990 ● 1-2 jugad. ● En cart. ● N° 1

Gráficos excepcionales, pero algo pobre en jugabilidad: si no ejecutas la combinación de botones exacta el personaje no responde.

DIDDY KONG RACING



90% ★

Nintendo ● 8.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● N° 2

Un excelente modo multijugador, texturas alucinantes ¡y jefes de final de nivel! No es tan jugable como Mario Kart, pero casi.

DONKEY KONG 64



95% ★

Rare ● 12.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● En cart. ● N° 25

Un Banjo Kazooie mejorado. Una aventura maravillosa para asombro de los más exigentes.

DUCK DODGERS



88% ★

Infogrames ● 9.990 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● N° 35

Un interesante título que consigue plasmar toda la frescura y desparpajo característico de su protagonista. Niveles disparatados y muy atractivos.

DUKE NUKEM 64



85% ★

NSC/GTI ● 13.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● N° 2

El shoot 'em up legendario de los PC mejorado para nuestra plataforma: mejores gráficos y algunas armas nuevas en la conversión para N64.

DUKE NUKEM: ZERO HOUR



90% ★

NSC ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● Exp. Pak ● N° 11

Ahora Duke cuenta con una nueva cámara en tercera persona, aunque sigue siendo el mismo juego que ya conocíamos. No es perfecto, pero alcanza la maestría en ciertos momentos.

ECW Hardcore Revolution



80% ★

Acclaim ● 9.990 ● 1 jugad. ● Exp. Pak ● Rumble Pak ● Controller Pak ● N° 29

Un juego de lucha entretenido pese a la mediocridad de la licencia y de los luchadores.

EXTREME G



87% ★

Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● N° 1

Rápido y espectacular. Tan sólo tiene tres defectos: los enemigos no cometen fallos, el grado de dificultad es excesivo y la niebla lo cubre todo.

EXTREME G 2



87% ★

Acclaim ● 6.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● N° 11

Mucho mejor que el Extreme G original, pero no lo suficiente. Gráficos fantásticos y pocos cuadros por segundo. Una mala combinación.

FIGHTERS DESTINY

85% 1

Ubi Soft • 11.990
• 1-2 jugad. • Controller Pak
• N° 1

Original en todos los aspectos. Los modos son muy variados, la captura de movimiento no tiene tacha y el sistema de control nos encanta. Genial.

FIFA: RUMBO AL MUNDIAL

93% 2

EA • 7.990 • 1-4 jugad.
• Controller Pak
• N° 1

Genial cuando salió, aunque nunca alcanzó el nivel de dinamismo y la jugabilidad de ISS 64.

F-1 WORLD GRAND PRIX

91% 5

Nintendo • 4.990
• 1-2 jugad. • Rumble Pak •
En cart. • N° 10

El mejor juego de Fórmula 1 de N64, pero no el mejor de carreras. Bonitos gráficos, pocos cuadros por segundo y polígonos muy notorios. Francamente mejorable.

F-1 WGP 2

91% 4

Nintendo • 9.990
• 1-2 jugad. • Rumble Pak •
En cart. • N° 21

Con las estadísticas del 99 habría sido posible recomendarlo a los incondicionales de F1. Demasiado parecido a su antecesor.

FORSAKEN 64

94% 4

Nintendo • 8.490 • 1-2 jugad.
• Rumble Pak • En cart. • N°
11

Gráficos maravillosos, cantidades industriales de velocidad desde la primera carrera, y modos de juego variados y atractivos. Un poco difícil, pero genial.

F-ZERO X

85% 5

Nintendo • 8.490
• 1-4 jugad. • Rumble Pak
• En cart. • N° 12

El cartucho más rápido de N64, con un modo multijugador excelente y un funcionamiento prodigioso. Por desgracia, le faltan muchas cosas imprescindibles.

GLOVER

83% 4

Hasbro • 6.990
• 1 jugad. • Rumble Pak
• En cart. • N° 14

Una idea de lo más estrafalaria —los jugadores controlan una pelota y un guante— que se concreta en una aventura en 3-D difícil y trepidante.

GOEMON 2

83% 4

Konami • 7.990
• 1-2 jugad. • En cart.
• Rumble Pak • N° 17

Goemon vuelve a sus orígenes 2D en este plataformas poligonal de scroll a mil leguas de *Mistyral Ninja*.

GOLDENEYE

94% 5

Nintendo/Rare • 5.990
• 1-4 jugad. • Rumble Pak
• En cart. • N° 1

Aunque no necesita presentación, no podemos evitarlo: es el mejor shoot 'em up de la historia. Con eso está todo dicho.

GT 64

86% 4

Infogrames • 4.990
• 1-2 jugad. • Rumble Pak
• Controller Pak • N° 7

Buenos gráficos y una conducción realista. Lástima que funcione a cuatro frames por segundo... Si aborreces la velocidad, GT 64 te encantará.

HERCULES: THE LEGENDARY JOURNEYS

73% 3

Virgin • 9.990
• 1 jugad. • Cont. Pak
• Rumble Pak • N° 36

Un interesante clon de *Zelda*, aunque no sorprenderá a los expertos en Link.

HYBRID HEAVEN

88% 4

Konami • 11.990 • 1 jugad.
• Rumble Pak • Controller Pak
• Expansion Pak • N° 23

Un RPG de ciencia ficción con defectos, que se salva por su maravillosa trama y un sistema de combate muy ingenioso.

HYDRO THUNDER

87% 4

Infogrames • 8.990
• 1-4 jugad. • Rumble Pak
• Controller Pak • N° 29

Estupendo juego de carreras de estilo Wave Race con deliriosos circuitos y acrobacias de órdago.

INTERNATIONAL TRACK & FIELD

86% 4

Konami • 9.990 • 1-4 jugad.
• Exp. Pak • Rumble Pak
• Cont. Pak • N° 32

Impresionante adaptación del clásico deportivo con gráficos geniales y una jugabilidad basada en el machaque de botones.

ISS 64

92% 4

Konami • 3.990
• 1-4 jugad. • Controller Pak
• N° 1

La obra de arte de los simuladores de fútbol. Sólo superado por su continuación: ISS '98 (y por poco).

ISS'98

94% 5

Konami • 3.990
• 1-4 jugad. • Controller Pak
• N° 10

Una versión mejorada del mejor simulador de fútbol. Imprescindible

ISS 2000

90% 4

Konami • 10.990
• 1-4 jugad. • Controller Pak
• Exp. Pak • Rumb. Pak • N° 35

La misma y excelente jugabilidad de sus antecesores más un nuevo e interesante modo RPG. Fantástico.

JET FORCE GEMINI

94% 5

Nintendo • 9.990 • N° 24
• 4 jugad. • Rumble Pak
• En cart. • Exp. Pak

Matrimonio polígamo perfecto de gráficos asombrosos, acción frenética y jugabilidad portentosa. Rare en su mejor momento.

KNIFE EDGE

88% 3

Spaco • 10.490
• 1-4 jugad. • Rumble Pak
• En cart. • N° 13

Un juego de pistola sin pistola. Por lo demás, rápido, adictivo, divertido, largo (aunque no lo parezca), original y bien hecho. Estupendo.

LEGEND OF ZELDA

99% 5

Nintendo • 8.490
• 1-2 jugad. • Rumble Pak
• En cart. • N° 11

El Mejor Juego de la Historia. La novela interactiva de N64. Un mundo virtual en el que el tiempo transcurre, los personajes evolucionan, las plantas crecen... Una aventura inolvidable.

LEGO RACERS

75% 3

Lego Media • 9.990 ptas.
• 1-2 jugad. • Rumble Pak
• Controller Pak • N° 35

Un clon de Mario Kart con algunas ideas muy buenas, como la creación de vehículos. El control es un poco peor.

LYLAT WARS

90% 5

Nintendo • 5.990
• 1-5 jugad. • Rumble Pak
• En cart. • N° 1

96 megas de acción trepidante y simpatía. Un simulador de vuelo difícil de superar, con una durabilidad casi inagotable. Sus gráficos son geniales.

MADDEN 64

92% 3

EA • 9.490 • 1-4 jugad.
• Rumble Pak • Controller Pak
• N° 2

Como todos los *Madden*, se trata de un excepcional simulador de fútbol americano. Aun así no tiene desperdicio. Muy recomendable.

MARIO GOLF

91% 5

Nintendo • 9.490 • 1-4 jugad.
• Rumb. Pak • En cart • Exp.
Pak • N° 22

Vale, es golf. Pero Mario y sus amigos están allí, y la verdad es que nos encanta...

MARIO KART 64

91% 5

Nintendo • 5.990
• 1-4 jugad. • Controller Pak
• En cart. • N° 1

Como todos los juegos de Nintendo, *Mario Kart 64* ofrece jugabilidad y durabilidad en cantidades industriales. Divertido, colorista, preciso y rápido. Un clásico.

MARIO PARTY

91% 5

Nintendo • 9.490 • 1-4
jugad. • Cont. Pak
• En cart. • N° 17

Es un juego de mesa, pero resérvalo una tarde, reúne a tus amigos y os lo pasaréis bomba. ¡Yupiii!

MARIO PARTY 2

87% 4

Nintendo • 9.990 • 1-4
jugad. • C. Pak • R. Pak
• Exp. Pak. • N° 35

Si tienes tres amigos dispuestos a pasar la tarde jugando, disfrutarás de momentos inolvidablemente divertidos. Si lo juegas solo, no es nada especial.

MARIO TENNIS

91% 5

Nintendo • 10.990 • 1-4
jugad. • En cart. • R. Pak
• Tran. Pak • N° 36

Es Mario. Es tenis. Y la combinación es algo que te dejará patidifuso, con un multijugador con mucho juego.

MICHAEL OWEN'S WLS 2000

89% 4

Proein • 10.990
• 1-4 jugad. • Rumble Pak
• Controller Pak • N° 25

Fútbol suave como la seda y muy jugable con equipos reales. No obstante, ISS es mejor.

MISCHIEF MAKERS

90% 3

Nintendo
• 8.990 • 1 jugad.
• En cart. • N° 1

El plataformas más excéntrico de la historia. Sus coloridos gráficos en 2-D, su enorme jugabilidad y ese pequeño toque de rol... ¡Nos encanta!

MONACO GRAND PRIX

89% 4

Ubi Soft • 9.490 • 1-2 jugad.
• Rumble Pak • Controller Pak
• N° 17

No tan profundo y difícil de controlar como *F1 World Grand Prix*, de Paradigm. Un excelente título de carreras con bólidos muy maniobrables.

MYSTICAL NINJA STARRING GOEMON

95% 4

Konami • 11.490
• 1 jugad. • Controller Pak
• N° 5

Excelente juego de rol con plataformas. Gráficos excepcionales, banda sonora de lujo, infinidad de diálogos distintos... Genial.

NBA COURTSIDE

92% 5

Nintendo • 5.990 • 1-4 jugad.
• Rumble Pak • Controller Pak
• En cart. • N° 7

Espectacular y divertido. Texturas definidas, jugadores reales, muchos comentarios y una curva de dificultad estupenda.

AMOS DEL ASFALTO

1	WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP
2	RIDGE RACER 64
3	TOP GEAR RALLY 2
4	F1 WORLD GRAND PRIX
5	1080° SNOWBOARDING
6	MARIO KART

LO MEJOR
EN PLATA-
FORMAS

NBA IN THE ZONE 2000

69% ★

Konami • 10.990 ptas.
• 1-4 jugad. • Rumble pak
• Controller pak • N° 33Competente, pero no tan bueno como *NBA Courtside 2*.

NBA JAM '99

83% ★

Acclaim • 8.990
• 1-4 jugad. • Controller Pak
• N° 5Si bien no puede plantarle cara a *NBA Courtside*, su calidad es más que aceptable.

NBA JAM 2000

85% ★

Acclaim • 9.990 ptas.
• 1-4 jugad. • Rumble pak
• Controller pak • N° 26

Pases suaves y un crea-tu-jugador muy convincente.

NFL QUARTERBACK CLUB '98

89% ★

Acclaim • 13.490
• 1-4 jugad. • Rumble Pak
• Controller Pak • N° 2Excelente si te gusta el fútbol americano, aunque su control es demasiado complejo al principio. Mejor simulador que *Madden 64*, pero menos divertido.

NUCLEAR STRIKE

84% ★

Proein • 10.990 ptas. • N° 28
• 1 jugad. • Rumble Pak
• Controller Pak • Exp. Pak

Estupenda revisión del clásico juego de helicópteros, con absorbentes misiones a porrillo.

OPERACIÓN WINBACK

83% ★

Virgin • 1-4 jugad.
• Controller pak • Rumble Pak
• N° 30Tiene un aspecto un poco descuidado, pero está lleno de diversión sigilosa. Combinación de *GoldenEye* y *Metal Gear Solid*.

PGA: EUROPEAN TOUR GOLF

84% ★

Infogrames •
• 1-4 jugad. • Rumble Pak
• En Cart. • N° 28

Es feito, pero tiene una jugabilidad muy bien resuelta. Una atractiva propuesta para los fans del golf.

PERFECT DARK

97% ★

Rare • 10.990 • 1-4 jugad.
• Controller Pak • Rumble Pak
• Expansion Pak • N° 31El único juego capaz de arrebatar la corona a *GoldenEye*. Jugable a más no poder y con tantas opciones que te absorberá por completo. La joya de la N64.

PILOTWINGS

89% ★

Nintendo • 5.990
• 1 jugad. • En cart.
• N° 1

Todo un clásico de N64. El simulador de vuelo más raro, suave y original de cuantos se han visto. ¡Y muy divertido!

POKÉMON SNAP

84% ★

Nintendo • 8.990 ptas.
• 1 jugador • N° 34

Curioso y sorprendente juego basado en el trabajo de un fotógrafo en un pokésafari. Lástima que no estén todos los Pokémon.

POKÉMON STADIUM

90% ★

Nintendo • 12.990 ptas.
• 1-4 • En cart. • Tran. pak
• Rumble pak • N° 30

Carga los monstruos de GB en tu N64 y hazlos combatir en gloriosas 3D. Divertidísimo.

QUAKE II

91% ★

Proein • 9.490 • 1-4 jugad.
• Rumble Pak • Expansion Pak
• Controller Pak • N° 21

Efectos de luz impecables, monstruos poligonales, un sabroso deathmatch para dos jugadores y helectolitos de sangre.

RAINBOW SIX



89% ★

Proein • 9.990 • 1-2
jugad. • Controller Pak.
• Rumble Pak • N° 25

Complejo juego de sigilo donde un disparo mata y la táctica es muy importante. Brillante.

RAYMAN 2



90% ★

Ubi Soft • 9.995 • 1 jug.
• Cont. Pak • Rumble Pak
• Exp. Pak • N° 24Otro héroe desmembrado de la factoría Ubi Soft protagoniza un plataformas claramente deudor de *Mario*.

READY 2 RUMBLE



82% ★

Infogrames • 9.995 ptas. •
1/2 jugad. • Rumble pak •
Controller pak • N° 26

Simulador de boxeo algo lento pero simpático y muy entretenido.

RESIDENT EVIL 2



95% ★

Virgin • 1 jugad. •
Rumble pak • Exp. pak •
Mem. en cart. • N° 26

Súper terrorífico, aunque breve, festival zombi. Da la talla en modo de alta resolución.

RIDGE RACER 64



93% ★

Nintendo • 8.990
• 1-4 jugad. • En cart.
• Cont. Pak • N° 29

Los mejores momentos de la serie para PSX más algunos extras exclusivos para N64.

ROADSTERS



85% ★

Titus • 9.990
• 1-4 jugad. • Rumble Pak
• Controller Pak • N° 25

No es perfecto, pero sí rápido, con montones de coches y circuitos inteligentemente trazados.

ROCKET: ROBOT ON WHEELS



88% ★

Ubi Soft • 9.995
• Exp. Pak • Rumble Pak
• Cont. Pak • N° 25

El plataformas más original que jugarás en mucho tiempo. Realmente sorprendente.

ROGUE SQUADRON



94% ★

Nintendo • 9.490 • 1 jug.
• Rumble Pak • En cart.
• N° 20

Un shoot 'em up fabuloso con los mejores paisajes nunca vistos en una N64. Le sobran la linealidad de la acción y una pizca de niebla, pero su jugabilidad es maravillosa.

SAN FRANCISCO RUSH



87% ★

Acclaim • 6.490
• 1-2 jugad. • Rumble
Pak • En cart. • N° 2

La infinidad de tramos secretos, ítems y saltos te harán dudar entre si es un juego de carreras o un... ¿plataformas? Muy raro.

SAN FRANCISCO RUSH 2049



93% ★

Midway • 9.990 • 1-4 jugad.
• Cont. Pak • Rumble
Pak • Exp. Pak • N° 36

Carreras futuristas a 1.000 por hora que esconden horas y horas de exploración.

SHADOWMAN



95% ★

Acclaim • 10.490 • 1 jug.
• Rumble Pak • Cont. Pak
• Expansion Pak • N° 22

Mundos enormes y maravillosos, un guión soberbio, asesinos en serie y barniz de magia vudú. Imprescindible.

SNOWBOARD KIDS



90% ★

Nintendo • 5.990
• 1-4 jugad. • Rumble Pak
• Controller Pak • N° 4A pesar de que el aspecto de sus personajes es un tanto infantil, *Snowboard Kids* es un fantástico juego de carreras: rápido, suave y muy jugable.

SOUTH PARK CHEF'S LUV SHACK



82% ★

Acclaim • 9.990
• 1-4 jugad. • Rumble Pak
• Controller Pak • N° 25Una copia de *Mario Party* llena de palabrotas en inglés. Dura poco, pero es divertido.

SOUTH PARK RALLY



89% ★

Acclaim • 9.990
• 1-2 jugad. • Rumble Pak
• Controller Pak • N° 27

Misiones, rivales CPU en multijugador e infinidad de personajes South Park. Un juego estupendo.

SPACE INVADERS



73% ★

Proein • 11.490 ptas. •
1 jugad. • Rumble pak •
Controller pak • N° 33

Shooter bastante adictivo, aunque al final se hace pesado por la falta de variedad.

STAR WARS EPISODE 1: RACER



88% ★

Nintendo • 9.490 • 1-2
jugad. • Rumble Pak • Exp.
Pak • En cart. • N° 20

Vertiginosas carreras futuristas, con la clase de atmósfera que sólo puede conseguir un juego Star Wars.

SUPER MARIO 64



96% ★

Nintendo • 7.990
• 1 jugad. • En cart.
• N° 1

El plataformas en 3-D de los plataformas en 3-D. El debut de Mario en los 64 bits todavía es, para muchos, el mejor juego de N64.

SUPER SMASH BROS



90% ★

Nintendo • 9.990
• 1-4 jugad. • Rumble Pak
• En cart. • N° 25

Jugabilidad prodigiosa en este beat 'em up con plataformas súper ultra original. Divertidísimo.

TAZ EXPRESS



84% ★

Infogrames • 10.990 •
1 jugad. • En Cart. • N° 33

Original plataformas con un protagonista súper carismático, aunque podría haber dado mucho más de sí.

THE NEW TETRIS



90% ★

Nintendo • 9.990 • 1-4 jug.
• Rumble Pak • En cart.
• Expansion Pak • N° 22

Una exquisita actualización del clásico de los puzzles digna de su huésped, la muy honorable N64.

TONY HAWK'S SKATEBOARDING



86% ★

Proein • 11.990 ptas. • 1-2
jugad. • Rumble Pak • Exp. Pak
• N° 30 • Controller pak

Simulador de skateboard muy jugable con énfasis en las tremendas acrobacias.

TOP GEAR OVERDRIVE



91% ★

Spaco • 5.990 • 1-4 jug.
• Rumble Pak • En cart.
• N° 13Fantástico arcade de carreras, rápido y bien hecho. Compatible con el Expansion Pak, difícil, largo y variado. El mejor juego de carreras de N64... después de *V-Rally 99*.

TOP GEAR RALLY 2



92% ★

Proein • 11.490 Ptas. • N° 28
• 1-4 jugad. • Rumble Pak
• Controller Pak • Exp. Pak

Brillante juego de carreras con manejo de arcade. Incluso tiene un generador de circuitos aleatorios.

TUROK Dinosaur Hunter



91% ★

Acclaim • 4.990
• 1 jugad. • Controller
Pak • N° 1A pesar del criticado abuso de la niebla, *Turok* sólo ha sido superado por *GoldenEye*..., y por *Turok 2*, claro. Un clásico.

TUOK 2: SEEDS OF EVIL

95% ★ Acclaim ● 5.990 ● 1-4 jugad.
● Rumble Pak ● Cont. Pak
● N° 12

Tiros a porrillo, puzzles fantásticos, gráficos excepcionales, animación perfecta, modo de alta resolución con la expansión de memoria... Imprescindible.

TUOK RAGE WARS

93% ★ Acclaim ● 9.990 ● 1-4 jugad. ● Exp. Pak ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● N° 25

La tercera entrega de *Turok* se presenta como un entretenidísimo shoot 'em up consagrado a los deathmatch.

TUOK 3: SHADOW OF OBLIVION

86% ★ Acclaim ● 9.990 ● 1-4 ju. ● Exp. Pak ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● N° 34

Tiene algunos momentos brillantes, niveles enormes y litros de salvajismo embotellado, pero acaba resultando un poco más aburrido que sus predecesores.

V-RALLY 99

94% ★ Infogrames ● 7.490 ● 1-2 jugad. ● Rum. Pak ● Controller Pak ● N° 12

El mejor juego de carreras de Nintendo 64, con mucha diferencia. Supera en todos los aspectos al resto de los juegos de carreras de N64.

WAVE RACE 64

90% ★ Nintendo ● 5.990 ● 1-2 jugad. ● En Cart. ● N° 1

Nuestras carreras acuáticas son la envidia de todas las consolas. ¡Hasta Konami lo ha clonado en versión arcade! No puede faltar en tu colección.

WORLD DRIVER CHAMPIONSHIP

93% ★ Infogrames ● 9.490 ● 1-2 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● N° 23

Puede que tardes un poquito en pillarle el tranquillo, pero se trata de un ejemplar soberbio, con gráficos asombrosos y circuitos muy bien diseñados.

WORMS ARMAGEDDON

85% ★ Infogrames ● 8.995 ● 1-4 ju. ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● N° 25

Una brillante conversión del original para PC, con un multijugador excelente y paisajes aleatorios.

WWF ATTITUDE

88% ★ Acclaim ● 10.990 ● 1-4 ju. ● Rum. Pak ● Cont. Pak ● N° 22

Lo más parecido que encontrarás al verdadero wrestling en la N64. No te pierdas el modo crea-tu-jugador. Es para mondar.

WWF WARZONE

85% ★ Acclaim ● 10.490 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● N° 10

Un fantástico cartucho de *wrestling*. Gráficos que te dejarán helado y un control bestial, aunque el modo para un jugador llega a resultar monótono...

WWF WRESTLEMANIA 2000

90% ★ Proein ● 11.990 ● 1-4 jugad. ● Rumble Pak ● Controller Pak ● N° 25

El mejor juego de lucha hasta la fecha. Jugable, completísimo y lleno de humor.

XENA: WARRIOR PRINCESS

85% ★ Virgin ● Rumble Pak ● 1-4 jugad. ● Cont. Pak ● N° 25

Beat 'em up para cuatro jugadores rápido y bonito, pero con durabilidad limitada.

YOSHI'S STORY

86% ★ Nintendo ● 6.990 ● 1 jugad. ● Rumble Pak ● En cart. ● N° 4

Fabuloso plataformas en 2-D, con toda la jugabilidad de los clásicos para NES y SNES y con... el mismo aspecto. Simpático, divertido y retro.

40 WINKS

GT ● 1-2 jugad. ● N° 25 **78%** ★

A BUG'S LIFE

Proein ● 1 jugad. ● 10.990 ● N° 27 **60%** ★

AERO FIGHTERS ASSAULT

Konami ● 1-2 jugad. ● N° 4 ● 9.990 **77%** ★

AIRBOARDER 64

Spaco ● 1-2 jugad. ● N° 13 ● 9.990 **77%** ★

ALL STAR BASEBALL

Acclaim ● 1-4 jugad. ● N° 9 ● 9.490 **84%** ★

BAKU BOMBERMAN

Nintendo ● 1-4 jugad. ● N° 1 ● 8.490 **73%** ★

BEETLE ADVENTURE RACING

Konami ● 1-2 jugad. ● N° 4 ● 9.990 **77%** ★

BOMBERMAN HERO

Nintendo ● 1 jugad. ● N° 11 ● 7.990 **75%** ★

BUCK BUMBLE

Ubi Soft ● 1-2 jugad. ● N° 11 ● 8.490 **72%** ★

BUST A MOVE

Acclaim ● 1-2 jugad. ● N° 7 ● 8.990 **72%** ★

CASTLEVANIA 64

Konami ● 1 jugad. ● N° 17 ● 11.490 ptas. **84%** ★

CASTLEVANIA: LEGACY OF DARKNES

Konami ● 1 jugad. ● N° 28 ● 11.990 ptas. **75%** ★

CHAMALEON TWIST

Infogrames ● 1-4 jugad. ● N° 1 ● 4.990 **70%** ★

CIBER TIGER

NSC/GT ● 1-2 jugad. ● N° 11 **73%** ★

CHOPPER ATTACK

EA ● 1 jugad. ● N° 11 ● N° 8.990 **82%** ★

DAIKATANA

Proein ● 1-4 jugad. ● N° 30 **69%** ★

DESTRUCTION DERBY 64

NSC/GT ● 1-4 jugad. ● N° 28 ● **67%** ★

DISNEY'S TARZAN

Proein ● 1 jugad. ● N° 29 **45%** ★

DUAL HEROES

Spaco ● 1-2 jugad. ● N° 7 ● 9.990 **65%** ★

EARTHWORM JIM 3D

Virgin ● 8.990 ● 1 jugad. ● N° 25 **78%** ★

F1 POLE POSITION

Ubi Soft ● 1-4 jugad. ● N° 1 ● 7.990 **81%** ★

FLYING DRAGON

Proein ● 1-2 jugad. ● N° 18 ● 8.490 **78%** ★

HEXEN

NSC/GT ● 1-4 jugad. ● N° 13 ● 5.490 **69%** ★

HOLY MAGIC CENTURY

Konami ● 1 jugad. ● N° 14 ● 11.990 **72%** ★

HOT WHEELS

EA ● 1/2 jugad. ● N° 26 ● **68%** ★

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000

Acclaim ● 1-4 jugad. ● N° 29 **60%** ★

KNOCKOUT KINGS

EA ● 1-2 jugad. ● N° 25 ● 9.990 ptas. **82%** ★

MACE: THE DARK AGE

NSC ● 1-2 jugad. ● N° 1 ● 10.990 ptas. **81%** ★

MAGICAL TETRIS CHALLENGE

Proein ● 1-2 jugad. ● N° 24 ● 9.990 **62%** ★

MISSION IMPOSIBLE

Infogrames ● 1 jugad. ● N° 10 ● 7.490 ptas. **84%** ★

MONSTER TRUCK MADNESS

Proein ● 1-2 jugad. ● N° 23 ● 10.490 **71%** ★

MORTAL KOMBAT 4

NSC/GT ● 1-2 jugad. ● N° 11 ● 10.990 ptas. **84%** ★

MULTI RACING CHAMPIONSHIP

Infogrames ● 1-2 jugad. ● N° 1 ● 13.490 **71%** ★

NBA HANGTIME

Acclaim ● 1-4 jugad. ● 9.490 **75%** ★

NBA LIFE '99

EA ● 1-4 jugad. ● N° 14 ● 9.490 **64%** ★

NBA LIFE 2000

EA ● 1-4 jugad. ● N° 27 ● **70%** ★

NBA PRO'98

Konami ● 1-4 jugad. ● N° 5 ● 4.990 ptas. **82%** ★

NHL BREAKAWAY'98

Acclaim ● 1-4 jugad. ● N° 4 ● 8.990 ptas. **84%** ★

OLIMPIC HOCKEY 98

NSC/GT ● 1-4 jugad. ● N° 8 ● 3.990 ptas. **84%** ★

QUAKE 64

NSC/GT ● 1-2 jugad. ● N° 8 ● 3.990 ptas. **79%** ★

RAMPAGE 2

Mydway ● 1-3 jugad. ● N° 11 ● 8.990 **30%** ★

RAT ATTACK

Proein ● 1-4 jugad. ● N° 26 ● **70%** ★

RE-VOLT

Acclaim ● 1-4 jugad. ● N° 22 ● 9.990 **73%** ★

RAKUGA KIDS

Konami ● 12.490 ● 1-2 jugad. ● N° 14 **80%** ★

ROAD RASH 64

Proein ● 1-4 jugad. ● N° 26 ● **69%** ★

ROBOTRON 64

NSC/GT ● 11.990 ● 1-2 jugad. ● N° 9 **80%** ★

RUGRATS: TREASURE HUNT

Proein ● 1-4 jugad. ● N° 23 ● **69%** ★

RUSH 2

GT ● 1-2 jugad. ● N° 17 ● 5.990 **62%** ★

SCARS

Ubi Soft ● 1-4 jug. ● N° 13 ● 11.990 ptas. **79%** ★

SPACESTATION SILICON VALLEY

TAKE 2 ● 1 jugad. ● N° 13 ● 9.490 ptas. **83%** ★

STARSHOT: SPACE CIRCUS FOREVER

Infogrames ● 1 jugad. ● N° 13 ● 6.990 ptas. **78%** ★

SUPERCROSS 2000

EA ● 1-2 jugad. ● N° 28 ● 9.990 ptas. **76%** ★

TETRISPHERE

Nintendo ● 1-2 jugad. ● N° 4 ● 6.990 ptas. **73%** ★

TONIC TROUBLE

Ubi Soft ● 9.995 ● 1 jugad. ● N° 23 **80%** ★

TOP GEAR HYPERBIKE

Kemco/Proein ● 1-2 jugad. ● N° 33 **66%** ★

TOP GEAR RALLY

Spaco ● 1-2 jugad. ● N° 1 ● 8.990 ptas. **86%** ★

TOY STORY

Proein ● 1 jugad. ● N° 26 ● **77%** ★

TWISTED EDGE SNOWBOARDING

Kemco ● 1/2 jugad. ● N° 19 ● 10.990 **65%** ★

VIGILANTE 8

Proein ● 1-4 jugad. ● N° 29 **63%** ★

VIRTUAL POOL 64

Proein ● 1-2 jugad. ● N° 18 ● 10.490 ptas. **77%** ★

WAYNE GRETZKY'S HOCKEY

NSC/GT ● 1-2 jugad. ● 8.990 ptas. **75%** ★

WCW MAYHEM

EA ● 1-4 jugad. ● N° 28 **78%** ★

WCW NITRO

T. HQ ● 1-4 jugad. ● N° 17 **50%** ★

WCW VS NWO

Konami ● 1-4 jugad. ● N° 6 ● N° 8.990 **82%** ★

WETRIX

Infogrames ● 1-2 jugad. ● N° 6 ● 4.990 **81%** ★

DE TIROS LARGOS

1



2



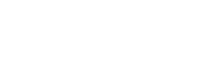
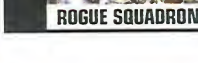
3



4



5



¡SUSCRÍBETE!

MAGAZINE
64

Y PARTICIPA EN
EL SORTEO DE 10
CARTUCHOS DE



**ORO Y GLORIA:
LA RUTA HACIA
EL DORADO**

Ganadores de 1 cartucho de Shadowman
Vicente Conesa Besoli (Valencia)
Salvador Ventosa Pla (Barcelona)
Isaac Vera Domínguez (Gijón)

Sorteo el 19 de febrero de 2000

(Los cupones recibidos después de esa fecha participarán en la promoción de suscripción de nuestro próximo número.)



Deseo suscribirme a Magazine **64** por un año (12 números) al precio especial de 3.150 ptas. (30% de descuento sobre el precio de portada) y participar en la promoción vigente.
Europa: 7.995 ptas. Resto del mundo: 11.595 ptas. (vía aérea)

Nombre y apellidos:

Calle:

Población:

Provincia: C.P.:

Teléfono:

Forma de pago:

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito.

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

N.º

Nombre del titular:

Caducidad:

Firma:

Domiciliación bancaria (excepto extranjero)

Domicilio de la sucursal. Banco/caja de ahorros:

Calle: N.º:

Población: C.P.: Provincia:

N.º
(clave del banco) (clave y n.º de control de la sucursal) (N.º de cuenta o libreta)

Nombre del titular de la cuenta o libreta:

Ruego a Uds. Se sirvan de tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones S.A.

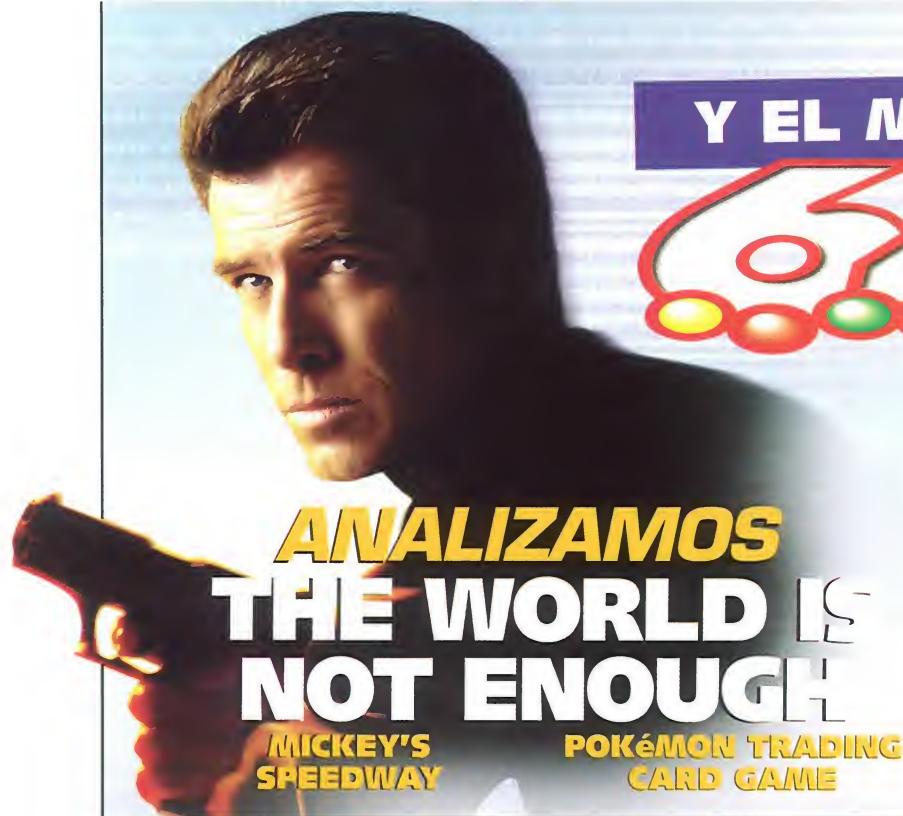
Firma del titular:

..... a de de 200
(población) (fecha) (mes) (año)

Remite el
boletín adjunto
por carta o fax a:

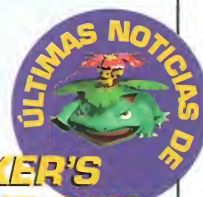


Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio
16-20
08022 BARCELONA
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 63



Y EL MES QUE VIENE...

64 CASINE N° 38



**ETERNAL
DARKNESS**



**CONKER'S
BAD FUR DAY**



**MICKEY'S
SPEEDWAY**

**POKÉMON TRADING
CARD GAME**

GUÍA DE COMPRAS 64

GAME OVER

**ESPECIALISTAS EN DRAGON
BALL Z Y GT**

■ VIDEO JUEGOS, CONSOLAS,
CROMOS
■ NINTENDO
■ PLAYSTATION

■ SUPER NINTENDO
■ NEO GEO CD Y CARTUCHO

■ PC ENGINE
■ GAME BOY
■ DRAGON BALL
FINAL BOUT P/S

■ METAL GEAR SOLID P/S
■ VIDEO JUEGOS DE ROL (RPG)
■ MERCADO DE SEGUNDA MANO
■ ACCESORIOS PARA CONSOLAS
■ ENVÍOS A TODA ESPAÑA



C/Teodora Lamadrid, 52-60 08022 Barcelona Tel y Fax: 93/418 59 60

(junto plaza Bonanova)

BARCELONA



**PLAYSTATION-NINTENDO 64
GAME BOY COLOR-JUEGOS PC**

Venta y alquiler de juegos
Juegos PC para adultos
Venta y alquiler de consolas
Alquiler de ordenador-Pistas y Trucos
Horario: de 10.00 a 14.00 horas
y de 17.00 a 20.00 horas
ABIERTO LOS SÁBADOS
(Lunes mañana cerrado)

C/Aribau 26 local-08011 BCN.
T.: 93 453 97 68 - F.: 93 451 54 22

Si está interesado en anunciarse
en esta sección, sólo tiene que llamar
a los siguientes teléfonos

Madrid 91 417 04 83
Barcelona 93 254 12 50

EL HORÓSCOPO DE ZELDA

ARIES

20 de marzo - 19 de abril



"Beeenos días. Soy la oveja explosiva de Worms Armageddon. ¿Y qué es lo que vaticino? Colegas de España, volved vuestros entrenados ojos a los cielos. ¡Auguro una lluvia de lanas incendiarias que caerá sobre vuestro tarro ibérico! ¿Qué gracia, no? Cuidaos."

LEO

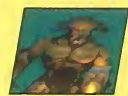
23 de julio - 22 de agosto



"¡Miaooo! Oye, yo creía que era un león. Bueno, vale, cállate. Tu vida social va a tomar un giro fascinante. Vas a encontrar a dos... personas nada fiables. Un hombre y una mujer. ¿Qué? ¿Que no te gusta? En la versión japonesa soy un filósofo, y no la mascota de los malos de turno."

TAURO

20 de abril - 20 de mayo



"MMRRAARRGH. ¡Te habla el ciberdemonio de Doom 64! ¡Raaaaggggr! Arck ummmmmfff feliz conjunción de elementos astrales. Roujjjjrrrrrmgh en cuanto a los asuntos de dinero rrrrrrrrrrrr jjjjj gajjjj ve a donde el corazón te lleve."

VIRGO

23 de agosto - 22 de septiembre



"¡Hola! Oye, creo que este mes vas a tener que tomar una gran decisión financiera. ¡Pero no te comprometas enseguida! Un momento... ahora vuelvo. Lo malo de estos castillos tan grandes es que los servicios siempre se embozan. Qué bien que tengo un amigo fontanero, ¿verdad?"

Querida Zelda,

En las predicciones de septiembre dijiste que un hombre de rojo me causaría problemas en mi vida profesional. Imagina mi estupor al ver que Trent Easton, directivo de NSA, se coligaba con extraterrestres militantes para capturar al presidente norteamericano. Gracias, Zelda. ¡Te lo debo todo!
Joanna, Chicago

TE PAGAMOS 10 RUPIAS

si nos cuentas en una carta cómo el HORÓSCOPO DE ZELDA acertó lo que pasaría en tu vida.

Escribe a: El Horóscopo de Zelda; Castillo de Hyrule; frente al mercado, subiendo; Hyrule.



GÉMINIS

21 de mayo - 20 de junio



"Es el momento de abrirle tu hogar a un nuevo amigo. No sé, cómprate un perro. Oye, chica, vas muy destapada, y encima eres guapa. ¿Sabes lo que te quedaría bien? Una minifalda aún más mini. Acabarías con todos tus enemigos."

LIBRA

23 de septiembre - 22 de octubre



"Larga vida al rey, colega... ha llegado Duke Nukem. Oye, tío, yo no sé tú, pero yo no me creo esta chorrada de la astrología. De las estrellas vienen los aliens, y punto. ¿Que por qué soy Libra? Pues porque la balanza representa la justicia. Eso es todo."

SAGITARIO

22 de noviembre - 21 de diciembre



"¡Hola, amigos! Las estrellas os preparan algo muy especial. Algo muy misterioso ocurre en los cielos. No sabría explicarlo, pero la Luna parece cada vez más grande... ¡y que no os confunda algún doble robótico que adopte vuestra forma!"

ACUARIO

21 de enero - 18 de febrero



"Eh, me llamo Jabu Jabu, señor de todos los elementos acuáticos... como por ejemplo, del agua. Y a veces, también del hielo. Vas a pasar un mes raro con un villano blindado que te contagiará su afición a devorar princesas algo pez. Recuerda: mejor conmigo que contra mí."

CÁNCER

21 de junio - 22 de julio



"Mu buenaas. Aquí Nipper de Banjo-Kazooie. Que la vida es como ir a la playa, tío, no lo olvides. Hay que ponerse contento, volverse un poco loco, como yo. Sólo un problema: esos celos malsanos. Por eso sueñas con pajaritos que te picotean los ojos. Venga, no te lo tomes tan en serio."

ESCORPIO

23 de octubre - 21 de noviembre



"¡Hola, chiquita! Soy tu amigo el Escorpión Gigante y vengo del Salvaje Oeste de Duke Nukem Zero Hour. ¡Yepaaa! Este mes no podrás ir de compras, porque llevarás tantas armas en las pinzas que no pasarás por la puerta. Bueno, que vaya bien..."

CAPRICORNIO

22 de diciembre - 20 de enero



"Hola, yo soy Flossy, la oveja de Spacestation Silicon Valley. ¿Y qué si no soy una cabra? Andaos con cuidado este mes, porque seguramente ocurrirá algo inesperado. Acordaos de lo que sucedió el mes pasado. Un cretino y su robot chocaron su nave contra mi amado. Desgraciados mata-ovejas..."

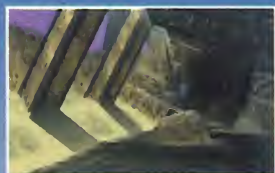
PISCIS

19 de febrero - 19 de marzo



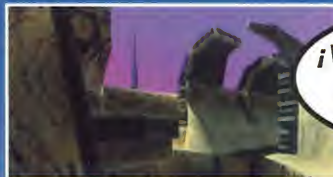
"¡Saludos, amante de la astrología! Este mes te debes de sentir como un inútil. Como si sólo estuvieras de adorno en una pecera... esto... vaya, que tienes las estrellas atravesadas y te sientes como pez fuera del agua. ¡Ja, ja! ¡Yo me mondo! ¡Como un pez!"

¡FELICES VACACIONES!



¡G5 S.A. se enorgullece de presentar sus nuevas y magníficas instalaciones! Hace años, los Skedar, nobles y equivocados guerreros, vinieron aquí para entregarse a la meditación. ¡Ahora también puedes venir tú, con nuestras guías locales seleccionadas! Puedes admirar la belleza del alba frente al antiguo santuario de Mmraar. ¡O explorar las criptas donde se alojó un ejército Skedar". Relájate y tumbate al sol en la serenidad de estos lugares históricos. G5 S.A. te promete una experiencia inolvidable.

Póliza de seguros especial. Los niños deben ir con guantes de cuero suministrados en "Pequeños Skedar". Se expulsará a los visitantes que causen destrozos. No se toleran proposiciones deshonestas a los guías.



¡Ven conmigo!
¡Será divertido!



Expertos en Informática y Videojuegos



www.centromail.es

NINTENDO 64

14.990

MANDO DE CONTROL

4.990

MEMORY EXPANSION PAK NINTENDO 64

4.990

MEMORY PAK NINTENDO 64

2.990

RUMBLE PAK NINTENDO 64

3.490

TRANSFER PAK NINTENDO 64

2.990

THE LEGEND OF ZELDA 2: MAJORA'S MASK

12.990
12.490

GAME BOY COLOR

12.990
12.490

ADAPTADOR CORRIENTE C. MAIL

990

CABLE CONEXIÓN Centro MAIL

1.190

LUPA + LUZ Centro MAIL

990

MALETÍN DE VIAJE Centro MAIL

1.590

CASTLEVANIA 2

11.900
9.990

DAFFY D. PROTAGONISTA...

9.990
9.490

DONKEY K. 64 + MEMORY

12.990
10.990

ISS 2000

10.900
10.490

MARIO PARTY 2

9.990
9.490

MARIO TENNIS

9.990
9.490

MICKEY'S SPEEDWAY USA

12.990
12.490

PATO DONALD CUAC AT.

9.995
9.495

PERFECT DARK

10.990
10.490

POKÉMON SNAP

10.990
10.490

POKÉMON STADIUM + T. PAK

12.990
12.490

RAYMAN 2

9.990
9.490

S. FRANCISCO RUSH 2049

10.990
10.490

TOM & JERRY: FIST OF F.

9.995
9.495

TUROK 3: S. OF OBLIVION

9.990
9.490

pedidos por internet www.centromail.es pedidos por teléfono 902 17 18 19

A CORUÑA
A Coruña C/ Donantes de Sangre, 1 981 143 111
Santiago de C. C/ Rodríguez Carracedo, 13 981 599 288

ALICANTE
Alicante
• C.C. Gran Vía, Local B-12, Av. Gran Vía s/n 965 246 951
• C/ Padre Mariana, 24 965 143 998
Benidorm Av. los Limones, 2, Edif. Fuster-Júpiter 966 813 100
Elche C/ Cristóbal Sanz, 29 965 467 959

ALMERÍA
Almería Av. de La Estación, 14 950 260 643

BALEARES
Palma de Mallorca
• C/ Pedro Dezcallar y Net, 11 971 720 071
• C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 971 405 573
Ibiza C/ Vía Púnica, 5 971 399 101

BARCELONA
Barcelona
• C.C. Glories, Av. Diagonal, 280 934 860 064
• C.C. La Maquinista, C/ Ciudad Asunción, s/n 933 608 174
• C/ Pau Claris, 97 934 126 310
• C/ Sants, 17 932 966 923
Badalona
• C/ Soledad, 12 934 644 697
• C.C. Montigalá, C/ Olot Palme, s/n 934 656 876
Barberá del Vallés C.C. Bancentro, A-18, Sal. 2 937 192 097
Manresa C.C. Olimpia, L. 10, C/ A. Guímera, 21 938 721 094
Mataró
• C/ San Cristóbal, 13 937 960 716
• C.C. Mataró Park, C/ Estraburg, 5 937 586 781

BURGOS
Burgos C.C. La Plata, Local 7, Av. Castilla y León 947 222 717

CÁCERES
Cáceres Av. Virgen de Guadalupe, 18 927 626 365

CADIZ
Jerez C/ Marimanta, 10 956 337 962

CASTELLÓN
Castellón Av. Rey Don Jaime, 43 964 304 053

CÓRDOBA
Córdoba C/ María Cristina, 3 957 498 360

GIRONA
Girona C/ Emili Grahit, 65 972 224 729
Figueras C/ Morera, 10 972 675 256

GRANADA
Granada C/ Recogidas, 39 958 266 954
Motril C/ Nueva, 44, Edif. Radiovisión 958 600 434

GUIPUZCOA
San Sebastián Av. Isabel II, 23 943 445 660
Irún C/ Luis Mariano, 7 943 635 293

HUELVA
Huelva C/ Tres de Agosto, 4 959 253 630

JAEN
Jaén Pasaje Maza, 7 953 258 210

LA RIOJA
Logroño Av. Doctor Múgica, 6 941 207 833

LAS PALMAS DE G. CANARIA
Las Palmas
• C.C. La Ballena, Local 1.5.2, 928 418 218
• P. de Chil, 309 928 265 040
Arrecife C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 928 817 701

LEON
León Av. República Argentina, 25 987 219 084
Ponferrada C/ Dr. Fleming, 13 987 429 430

MADRID
Madrid
• C/ Preciados, 34 917 011 480
• P. Santa María de la Cabeza, 1 915 278 225
• C.C. La Vaguada, Local T-038, 913 782 222
• C.C. Las Rosas, Local 13, Av. Guadalupe, s/n 917 758 882
Alcalá de Henares C/ Mayor, 58 918 802 692
Alcobendas C.C. Picasso, Local 11 916 520 387
Getafe C/ Madrid, 27 Posterior 916 813 538
Las Rozas C.C. BurgoCentro II, Local 25 916 374 703
Móstoles Av. de Portugal, 8 916 171 115
Pozuelo Ctra. Húmera, 87 Portal 11, Local 5 917 990 165
Torrejón de Ardoz C.C. Parque Corredor, Local 53 916 562 411

MÁLAGA
Málaga C/ Almansa, 14 952 615 292
Fuengirola Av. Jesús Santos Rein, 4 952 463 800

MURCIA
Murcia C/ Pasos de Santiago, s/n 968 294 704

NAVARRA
Pamplona C/ Pintor Asarta, 7 948 271 806

PONTEVEDRA
Vigo C/ Elvayen, 8 986 432 682

SALAMANCA
Salamanca C/ Toro, 84 923 261 681

STA. CRUZ DE TENERIFE
Sta. Cruz Tenerife C/ Ramón y Cajal, 62 922 293 083

SEGOVIA
Segovia C.C. Almazara, Local 21, C/ Real, s/n 921 463 462

SEVILLA
Sevilla
• C.C. Los Arcos, Local B-4, Av. Andalucía, s/n 954 675 223
• C.C. Pza. Armas, Local C-38, Pza. Legión, s/n 954 915 604

TARRAGONA
Tarragona Av. Catalunya, 8 977 252 945

TOLEDO
Toledo C.C. Zoco Europa, Local 20 - C/ Viena, 2 925 285 035

VALENCIA
Valencia
• C/ Pintor Benedito, 5 963 804 237
• C.C. El Saler, Local 32A - C/ El Saler, 16 963 339 619

VALLADOLID
Valladolid C.C. Avenida - P. Zorrilla, 54-56 983 221 828

VIZCAYA
Bilbao Pza. Arriquirar, 4 944 103 473

ZARAGOZA
Zaragoza
• C/ Antonio Sangeris, 6 976 536 156
• C/ Cádiz, 14 976 218 271



EXIT



M A G A Z I N E
64